电子游戏与电脑游戏

TV & PC

电子与电脑娱乐





聖剣伝説®

LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　发售日:1999 年夏

1999年5月1日出版


（别册封面）别册附赠（不另收费）

本别册不另收费，请读者届时查收。

本刊顾问：常志海　林　英　黄宗道
尹双增　黄进先　邢定桓
社长兼总编：陈日岷
副总编辑：凌云
执行总编辑：卢克
责任编辑：余森　有余
美术编辑：徐扬
责任校对：文凤
主办：海南省科技咨询服务中心
编辑出版：《科学时代》杂志社
邮购地址：山西太原市建设南路
168－7号　邮购部
邮编：030001
邮购咨询电话：0351－7066387
广告及业务咨询电话：0351－7066387
投稿信箱：北京市清河邮局062信箱
邮编：100085
印刷：山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证：琼工商广字04号
发行：《科学时代》杂志社
国际标准刊号：ISSN1005－250X
国内统一刊号：CN46－1039/G3
邮发代号：42－156
出版日期：1999年5月1日
定价：6.50元

（月刊）1999年第5期（总第34期）

科学时代
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

新闻……2
新作发售表……9
排行榜……10

栏目责编：ANGEL

☆新作指南 NEWEST GUIDE

新作速报等……11

栏目责编：E・T

☆风云论谈 DISCUSSION

谎言与真实等……29

栏目责编：DRAGON

☆纵横四海 COLUMN

东京春季游戏展'99大特集……39
重归最初～日本历史与游戏……57
娱乐回廊……59

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

电车GO!2(PS)……61
反复的爱2(PS)……71
王者之书……77

☆编读往来 EDITOR & READER

编读往来等……81

栏目责编：默文

☆广告 ADVERTISEMENT

广告……48、49、50、51、52、53、54、55、56、93、94、95、96

附赠别册：漫园（责编：BLUE）

游戏业界 新闻摘要

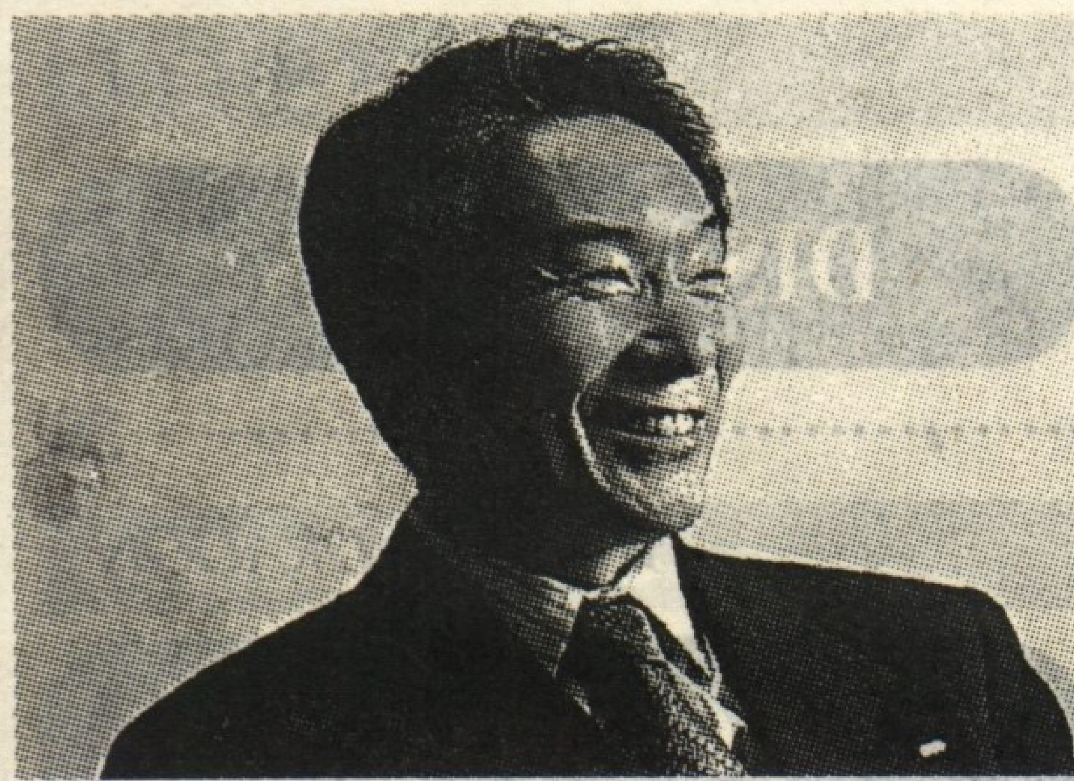
NEWS DIGEST

天使新闻网



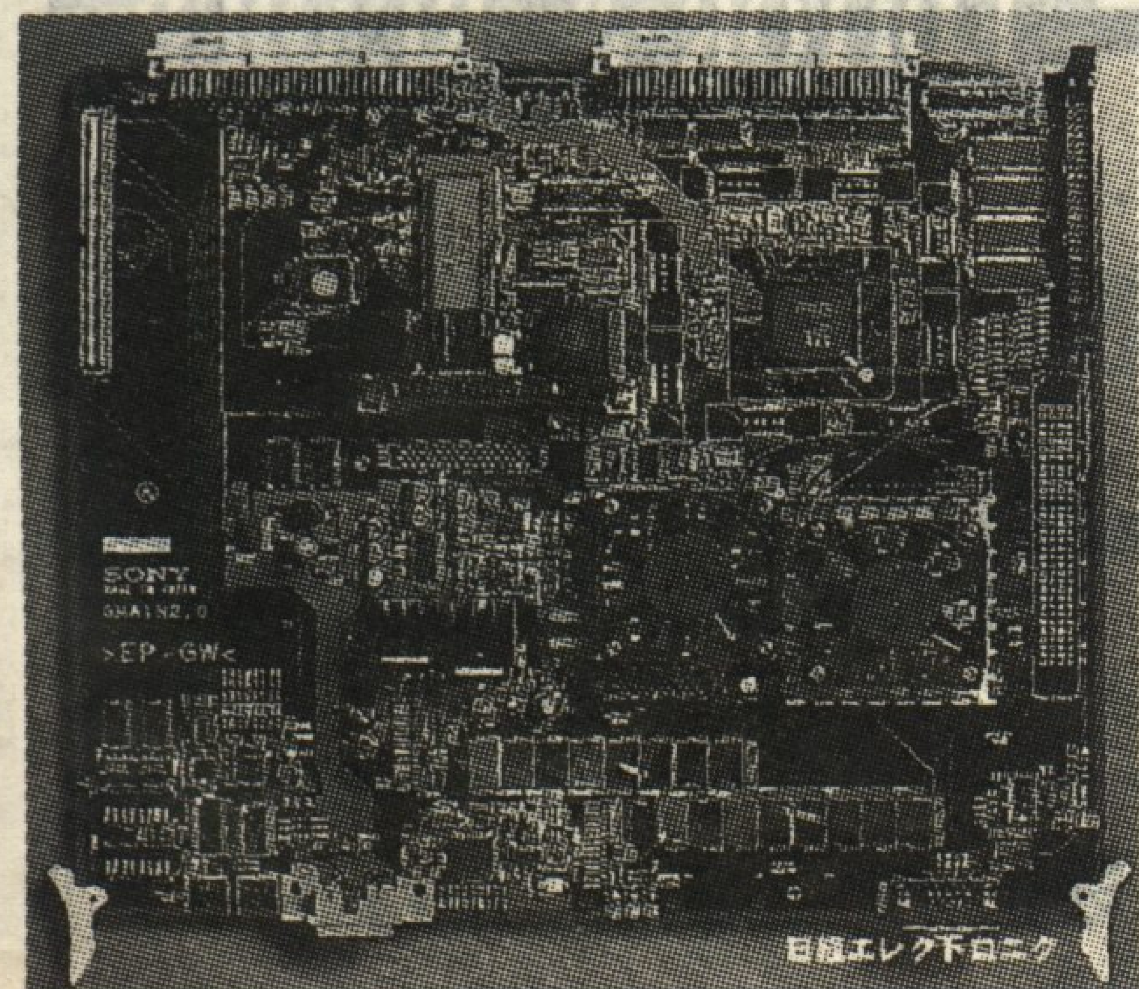
SEGA公司将要推出Dream Cast的DVD升级套件!

在3月26日，日本产经新闻报导了一则令人吃惊的消息，其内容是日本SEGA社长入交昭一郎先生公开表示SEGA目前正在研发DreamCastd的次型机种，其媒体介质将采现今最流行的DVD规格。



当这则消息一出，立刻在游戏圈内引起了强烈的反应。相信经常上网的玩家都会知道一则天大的谣言。"针对3月2日次世代PS的发表，SEGA也不干势弱的发表了SEGA将在2002年推出DreamCast后继机种——"Atavar"的消息，其具有非长夸张的硬体规格，并且搭载DVD及超越次世代PS数倍的图像声音表现等等"。最后被证实是一则谣言，而传播这则谣言的美国Fastest Game Online还为此灰头土脸了好一阵子。可是没过多久，SEGA of America总裁公开表示，SEGA目前正在全力研发DreamCast各种升级套件，其中包括DVD升级套件。

另外SEGA社长入交昭一郎先生在日本庆应义塾大学举办的"电子情报通信学会总合大会"，发表了一篇"家庭用情报终端机与新世代家用游戏机"的专题演讲。在演讲一开始入交昭一郎先生就针对目前声势如日中天的次世代PS发表回应："现在游戏市场是需要竞争与刺激的，SEGA很高兴能看到SONY集团能够运用整个集团的力量，投注大笔的资金及人力，开发出功能强劲的新世代主机，相信透过SONY集团的参与，一定会使整个游戏市场更加活性化"。在上面的发言中大家可以明显的看出，入交昭一郎先生表示SONY不该将电玩市场的游戏规则打乱。



而下面一段简短的发言就牵制了次世代PS如日中天的声势。"次世代PS所搭载的强力中央处理器也真的是超乎想像。可是各位可能不知道，次世代PS所搭载的LSI（大型集成电路），其面积较DreamCast的LSI要大上2.5倍，如果按照目前电脑业界的制程来算，次世代PS的成本将直接反应在它的销售价格上，按照推测售价应该不会低五万至六万日元。与次世代高成本高功能路线相比，DC的低成本高品质的路线将更有发展的空间"。

当然，面对目前次世代PS、任天堂N2000的DVD风潮，入交昭一郎先生也发表回应："目前SEGA计划在DC的次型机种上搭载DVD!此外目前SEGA正在考虑DC专用大型外部记忆装置有可能采用硬碟或者是美国Iomega公司推出的Zip"而这话则表明SEGA对DreamCast还是寄以厚望的。

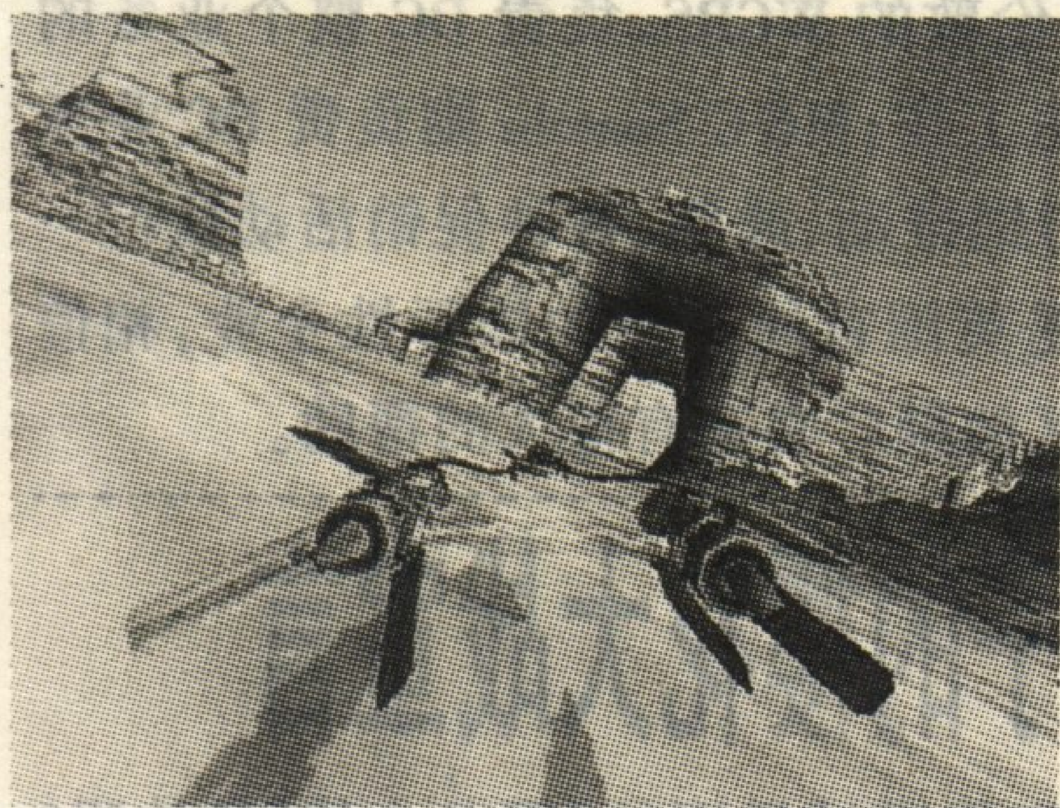


到底入交昭一郎先生口中的DC次型机种，是DC的新型号呢？还是如前段日子网上谣传的DC后继主机一"Atavar"呢？由于入交先生在会中并没说明清楚，大家都不敢妄加猜测，一切只有等待时间来证明了。在此我们希望SEGA不要忘记现在的成果，目前已经有100万玩家买了DC，如果SEGA真的要推出DC的后继机种，那么广大玩家会怎么想呢？



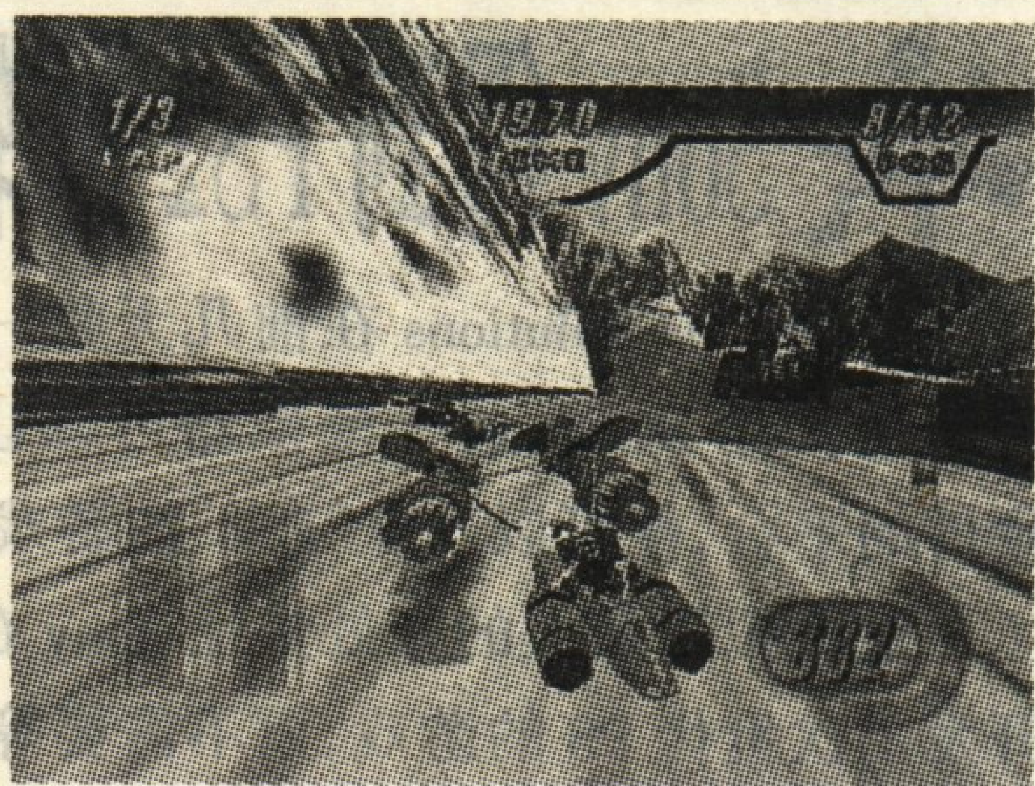
帝国荣光再现 星际大战前传第一章

大家还记得"星际大战"这部超级经典的科幻电影史诗吗？20年前乔治鲁卡斯以"星际大战三部曲"带给了全球影迷全新的视觉震撼新感受，至今全球影迷仍无法忘怀"星际大战"所带来的感动。20年后乔治鲁卡斯在全球影迷万千期待下，带来了最好的礼物，让大家能满怀满足进入21世纪，这就是"星际大战前传第一章"。



而前些时候在20世纪福克公司的允许下，预计在5月19日首映的"星际大战前传"的电影预告在网路间造成大塞车，在全球影迷网友感动得痛哭流涕之际，脑筋精明的游戏开发商当然不会放过这个大好机会。今天，欧美的游戏网站莫不以头条报导，N64将推出两款"星际大战前传"的游戏，一款是3D动作游戏，另一款则是驾驶竞速游戏。

首先为大家介绍3D动作游戏。这款名为"星际大战前传——魅影危机(暂称)"的3D动作游戏，是一款活用N64硬件机能的华丽动作游戏，玩家扮演年轻时的"欧比旺"，手持以原力为能源的光剑，展开一场惊心动魄的冒险之旅。由于乔治·卢卡斯坚决的表示，不能在电影正式上映前透露半点关于电影故事情节的风声，所以游戏制作公司也没有透露太多的细节，不过就游戏画面来看，画面真的十分华丽，游戏采用45度俯视角进行，玩家必须手持光剑，在敌人重重的攻击下，过关斩将，达成游戏目的。



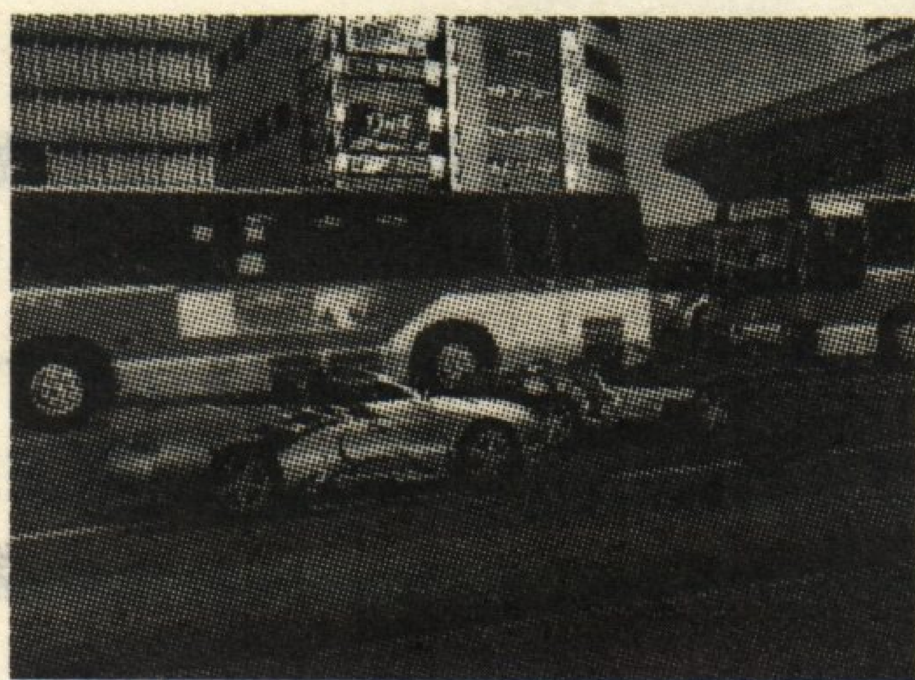
接下来为各位介绍的是另一款驾驶、竞速类型的星际大战前传的游戏。跟上一款3D动作游戏相同的是，在故事情节的描述上，游戏开发公司不便透露太多，不过就公布出的几张划面来看，游戏的速度感十足。玩家可以操控未来感十足的新型战机，在超过每小时600公里的极速快感下，与帝国的精锐战机来段生死斗。游戏是采用竞速类型，玩法类似另一款在个人电脑及PS上大受好评的"WIPOUT"，此游戏中除了要比其他人更快到达目的地之外，还可利用各种武器攻击对手，加速游戏目的的达成。

当然，目前这两款游戏的发售日未定，推测可能在5月19日电影首映时应该会同步推出；而游戏平台目前也暂定为N64，可能PC版也将会推出。

在面对今年热力无法抵挡的"星际大战"风潮，各位玩家们准备好了吗？



DC又一款超级赛车游戏 ——Metro Polis



早在去年5月份Dream Cast发表时，欧洲一家实力派的软体开发公司Bizarre Creations便旋即加入Dream Cast软体开发行列，并表示将在DC上开发一款超级赛车游戏——Metro Polis。经过长久的等待，终于有了最新的游戏画面及消息公布。

当初Bizarre Creations表示要开发出令人吃惊的全新都市赛车游戏，就目前公布的画面看来，这款游戏的声光表现十分惊人。游戏中所规划的场景十分真实，不论是在道路中来回奔驰的车辆，公车、建筑物及各种招牌、旁观的行人……等，都描绘的唯妙唯俏。而且游戏中供玩家选用的各种超炫跑车，都是经过原车厂授权而来，所以游戏不但保有华丽的声光表现，也让玩家享受真实驾驶的快感。





目前游戏展示的画面只有30%的完成度，但是已经颇为惊人，不知预计今年秋天完成时，声光表现会有多大的进步，玩家不妨期待一下。不过可以确定的是，DC的玩家越来越有福气了！



雷神之锤II 将在N64现身

N64的玩家又有好游戏可玩了，继PC版雷神之锤之后Activision公布了N64版的雷神之锤II，其画面并不雅于使用3D加速卡的PC版。因为id公司主要控制这款游戏的画面和消息，所以对公布出来的画面相当的小心。到目前唯止只有最新的画面。



Sony得到PS2的软件模拟器

Cygnus Solutions 在前几天将一个"PS2"的软件模拟环境运交给SCEI,这个模拟器可以让Sony不需要用任何硬件的平台,便可以开发"PS2"的游戏。

这模拟器最大的好处是让Sony在现有的PS平台上能开发出次世代PS的游戏,而不需要等到PS2的晶片完成。

"Cygnus 在研发 PS 游乐器上有相当成熟的研发技术,"SCEI副总裁Shin'ichi Okamoto表示:"展望未来游戏开发的技术,SCEI转向采取Cygnus的虚拟硬件的技术,让我们的开发人员可以在取得主机之前便可以着手开发游戏软件了。"

目前Cygnus已经建构了一个完整的程式环境,使用最佳化的GNUPro C/C++ compiler、Debugger、Assembler以其他用以在PS2上开发游戏的工具。

这套由Cygnus所开发的工具包支援Linux、Windows 95/NT及UNIX等系统。

铁拳3加强版今夏始动

这是最近由日本报导一则消息,NAMCO有意在今年夏天发表其3D格斗大作"铁拳3"最新加强版。这是继今年3月2日PS 2主机发表后NAMCO表示正在开发对应PS 2的铁拳系列新作外,另一则关于铁拳新作的相关消息。

根据消息指出,"铁拳3"加强版将以原大型电玩(SYSTEM 12)为基础,大幅强化声光效果表现,并且增加新角色。"铁拳3"加强版首先会在今年夏天在日本大型电玩登场,而且跟据NAMCO的传统,"铁拳3'加强版应该也会移植到PS上。不过因为NAMCO表示将会大幅提升游戏的声光表现,所以PS是否能胜任还是个未知数,日本更传闻铁拳3加强版将对应DC。至于消息是真是假,今年夏天便可分晓了。

抢先速报 N64版"生化危机2"



在以前本刊曾为大家报导过,CAPCOM正式宣布在N64上推出恐怖惊悚钜作——"生化危机2",而那时只文字的介绍,现在本刊抢先为广大玩家报导第一手的游戏画面。由于N64的硬件机能高出PS不少,所以在游戏中画面的表现要比PS更清晰,3D人物表现更加真实,光影效果方面更加华丽,而在游戏性方面也做了进一步的改进。

SEGA欧洲分公司的大手笔

为了给DC创造更大的声势,SEGA最近真的是铆足全力拼了,日前根据美国"广告时代"的描述,SEGA欧洲分公司打算动用一亿美金以上的预算,全力推广DC在欧洲的业务,勿必使DC到时在欧洲发售能得到最好的效果。除此之外,SEGA欧洲分公司还打算与两家公司合作,专为DC业务的发行及咨询,使DC的业务推动更家没有后顾之忧。

其中座落在英国伦敦的WCRS,负责DC整个业务的推动、规划及讯息传达工作;M&C Saatchi则负责DC业务实际执行工作,包含行销推动、通路、各种促销活动执行……等。这两家公司都是英国首屈一指的国际性企业,相信对DC业务在欧洲地区的推广必定有很大的帮助。

广井王子的樱花大战宣言

还记得前两个月闹得满城风雨的"樱花大战"风波吗?因为在今年2月时日本电玩周刊"FAMI通"揭露SEGA有意让DC版的樱花大战系列有更多平台的发展机会,而与任天堂的掌上型主机GameBoy Color有所牵连。在双方不否认也不反对的立场上,的确造成游戏界的渲然大波。只是消息公布后就如石沉大海一样,没有更进一步的消息,让人怀疑整件事情的真伪。

现在"樱花大战"的游戏制作人,日本天王游戏制作人——广井王子,目前针对这整件事情的发展,在"FAMI通"上发表一篇专访。广井表示,目前"樱花大战"整个的开发企划正紧锣密鼓制作中,DC版、Neo Geo Pocket Color版的"樱花大战"已经企划完成且在积极制作中;而Game Boy版的"樱花大战"则必须取决于SEGA与任天堂双方的协议,至于双方的协议如何,广井并没有做说明。

此外,广井更进一步表示,目前SEGA与任天堂的观念差异在"软硬件互动"及以后的合作方式。SEGA希望DC版与Game Boy的"樱花大战"能建立在"真正的硬件连结互动",而且以后也能够再跟任天堂做类似的合作,让DC与Game Boy以后有更多的互动机会;而任天堂表示DC与Game Boy的"樱花大战"只能在"软件上的连结,以密码交换的方式,作两者游戏内容的连结",而且合作的范围只此一款其他免谈,此外如果DC真的要与Game Boy合作的话,SEGA要放弃"樱花大战3"与其他主机的合作,这表示DC版的"樱花大战"不能跟SNK的Neo Geo Pocket Color,甚至BANCAI的Wondwe Swan连线。

目前感觉任天堂方面态度较强硬,当然双方正针对这两点还在做观念上的交谈,希望能有更好的结果产生。看来"樱花大战3"还是一时难产,玩家还是乖乖回去玩"樱花大战"吧!



DC 版专用 PS 模拟器出台

日前日本有一则超夸张的新闻——日本某家软件公司开发了 DC 专用的 PlayStation 模拟器?!

不会吧,这么可笑的新闻,难道又是愚人节笑话吗??而且前一阵子网路上传得绘声绘影的“DC 专用的 Saturn”模拟器的消息也还没有进一步消息呢!

根据这则消息指出,日本一家名为“Team Schaft”的软件公司,利用 DC 简易使用的 Windows CE 开发介面,开发了 DC 专用的 PS 模拟器,名为“DreamPS”。通过 DC 强力的运算功能及模拟程式的辅助,能够模拟 PS 80% 的作业环境,现阶段通过软件模拟的机能,在 DC 上跑“FF8”、“古惑狼 3”……等游戏,都能达到令人满意的效果,而且在正式版时的功能应该更高。而这套“DreamPS”预计在五月发售,售价 3300 日元。

这是不是继 DC 的 SS 模拟器后有一个令人怀疑加期待的消息呢?而且就算这消息是真的,那 SCE Team Schaft 对这种行为又有什么反应呢?

游戏模拟器的发展一向是电玩产业发展的一个灰色地带,游戏硬件对模拟器恨之入骨,但玩家对模拟器却情有独钟,一来一往的发展,牵引着市场的走向及软件商的心态。当然我们也再次呼吁,希望玩家在享受游戏带来的欢乐之余,也请注意到“知识产权”的保护,以身做则,让软件商能够把所投资的成本能有效的回收,能够再接再励的创造出更优质的游戏,正面良性的发展,这才是玩家最大的福气。



MDK2 转战 DC

大家还记得两年前曾经在 PC 上大受好评的 3D 动作射击游戏“MDK”吗?。这款游戏因为其华丽的画面、独特的世界观及新鲜的玩法,在当时市场一片“DOOM - LIKE”风潮中独具一格,获得不少玩家的好评,也让制造商 Shiy 及发行商 Interplay 捞到不少好处。而 Interplay 对“MDK 2”信心十足,而且保证会出 DC 版的“MDK 2”,可是这消息自从去年中旬传出之后便一直没有回音,现在玩家也渐渐忘记有这回事。

随着一年一度的全球电玩盛会美国 E3 大展脚步的接近,目前 Shiny 表示,他们已经在紧锣密鼓的开发“MDK 2”的 DC 版及 PC 版,而且为了恩惠 DC 玩家的 DC 版的“MDK 2”将会有更多的附加关卡。Shiny 进一步说明“MDK 2”将在今年 5 月 13—15 的 E3 展中展出,“MDK 2”的 DC 版及 PC 版将会带给所有玩家前所未有的震撼!且“MDK 2”将在今年的秋季发行。



根据“MDK 2”制作核心人员表示,他们为“MDK 2”开发一个更强力的 3D 引擎,游戏中除了更真实华丽的场景外,对于“MDK”独特的“瞄准射击”也有更真实的操控。此外他们还加强了玩家与游戏场景中人物的互动,让玩家在游戏之余,对游戏种种的小细节会有更真实的感受。

“我们正小心谨慎的完成这款游戏,希望能让所有玩者感受到我们的用心及诚意”,MDK2 开发小组负责人 Greg Zeschuk 表示“相信玩家只要玩到 MDK 2 后,他一定会被游戏中华丽的声光表现、真实的游戏操控、紧凑的剧情、畅快的动作快感所吸引,一定会舍不得停下来的,我可以保证!”

“MDK 2”是否真如他所言那么好玩呢?五月的 E3 便可见真章了。





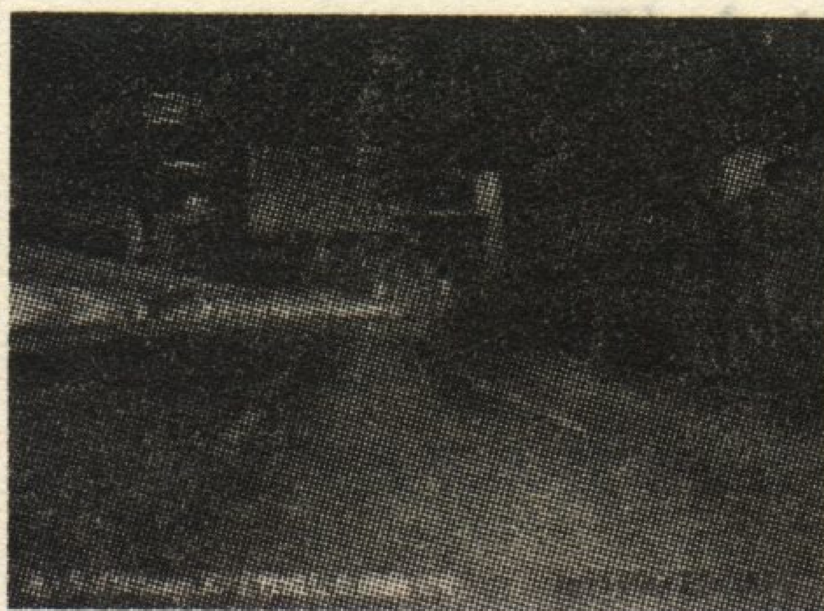


首款 PS 2 的赛车游戏曝光

日前美国方面的游戏网站公布了两张令人吃惊的游戏画面,除了画面的表现令人惊讶之外,更重要的是这两张画面正是 PS 2 第一款赛车游戏的画面。

这个让人满脑子疑问的赛车游戏,是 SQUARE 旗下一个小组“Escape”为了测试 PS 2 的功能而另外开发的一个赛车游戏试作品,很显然,这个试作品的表现也让我们很惊讶。目前这两张照片是用 3D 软体工具“Softimage 3D”所设计的两张游戏假想图,而 SQUAR 表示真正的试作品画面表现将比这两张图更加完美,并且有可能将这款赛车游戏商品化。

“Escape”是由几个颇具实力的核心程式人员所组成的软件开发小组,成员是来自不同公司的精英,其中包括曾为 SEGA 制作过“Virtua Fighter 1、2”的人员及 SQOARE“行星格斗 Toba”、“斗魂 1 Ehrgeiz”系列的开发成员……等。







“三国志”成为卡片游戏 “三国志·赤壁之战”七月发售



以历史模拟游戏而闻名的光荣公司，现在已着手制作“三国志”题材的 trading card game，并且决定于今年7月发售。

游戏为对战型，从卡片中选择喜欢的武将和军师，作出独制的军队进行对战。真实的图片做为收集物具一定会抓住三国 fans 的心。



游戏市场竞争激烈 又有公司退出市场

幸好这不是什么有著名的游戏公司，但对游戏界来说也不是什么好消息。这是一间名为 PANASINIC WONDERTAINMENT 的公司，由于经济不景，所以该公司决定改变其公司原先的方针——要退出这个上年春天才宣布加入的游戏市场。

这家公司以前曾参与 3DO 次世代机“M2”的开发，后来曾经淡出过市场一段时间，而在 1998 年春宣布重出江湖，并公布了“WEB MYSTERY”(Dream Cast 版，4 月 22 日，6800 日元)及“语乐王 TANGO!”(WONDER SWAN，4 月 1 日，3800 日元)两个游戏的推出，而现在随着退出市场，原先预算发行的游戏亦改由 MOBIUS 公司负责，所以大家不用怕上述游戏会胎死腹中。



“生死格斗 2”将参加 E3 大展 并有体验版可玩！

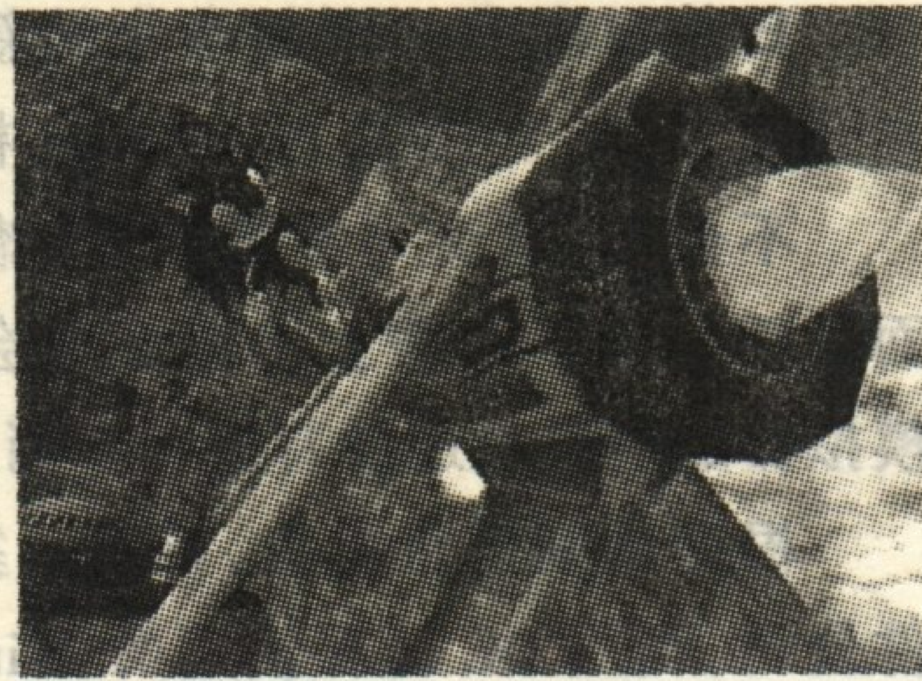
曾经让所有玩家期待的 3D 格斗游戏“生死格斗 2”(Dead or Alive 2)，自从去年秋天的日本大型电玩展 AOU 惊鸿一瞥、今年 2 月日本 AM SHOW 及 3 月东京电玩展展出游戏录影带后，便没有更进一步的消息了，连个试玩版也没有，玩家只能从 MOVIE 和图片上欣赏它，真是让玩家心里发痒(想要感受到游戏更加贴切的动作感也不行)，不禁让人埋怨 TECMO 的速度真的太慢了……。

目前“生死格斗 2”的开发公司 TECMO 在其专属“生死格斗 2”的公开网页中做了更新，并表示在今年五月的 E3 大展上“生死格斗 2”将有可供试玩的大型电玩版本公开展出，而 DC 版的“生死格斗 2”也将在今年发售。

这则消息实在太好了，“生死格斗 2”要去 E3 大展了。玩家终于可以体验到它的魅力了。



DC 机租借开始! “体验 promotion kit”出场



SEGA 和 SEGA·ミューズ从 3 月 25 日开始了 DC 的租借活动。出租的是租借专用的“体验 promotion kit”。这是一个由 DC 主机 + 两个手柄和体验版软件（“SONIC 冒险”和“SEGA 拉力 2”)的专用运输包装的特殊组合。在活动中事先准备了 1000 套，并在约 100 家下属游戏店中开始出租，SEGA 以此为开始，并将在日本全国范围内展开。另外租借的费用为两夜三天 500 日元左右。



从这个新服务业务可以看出，SEGA 认为这种方式的引入将推进 DC 的销售。让人们直接体验游戏、NETWORK 等 DC 产品的特性是其最大的目的。这是游戏机厂家首次直接租借主机，这个动向会对 DC 的普及带来什么影响呢，请拭目以待吧!



GAME 中古销售诉讼结案 中古软件承认 ACCCS 方的主张

在去年 6 月，Compllter software 著作权协会 (ACCS) 的会员社 CAPCOM、KONAMI、SQUARE、NAMCO、SCEI 5 家会社，对 GAME SOFT 中古销售店提出的诉讼，以原告 ACCS 方主张被告方全面认可的形式终了。原告方的主张是：“包括动画和映像并属‘映画著作物’的 GAME SOFT，在现行法律中被认为有颁布权、GAME SOFT 中古销售是对受法律保护颁布权的著作者的侵犯。”

这回的结案，于 3 月 9 日经过了东京地方法院 的第 6 次口头辩护。在当天午后公开结果的现场上，ACCS 的迁本理事长公开了“全面胜利”的声明文，“尽管这次的判决涉及的部分多少有些遗憾，但这回的胜利保护了数字著作，具有使软件产业更进一步的重大意义”。ACCS 的理事·事务局长保田裕认为，“这并不是要消灭中古市场，而是使今后数字著作流通，走上销售优秀软件销售的规定性的一例”。此外 3 月 4 日做为附带条件，ENIX 承认中古 SOFT 的销售，“ENIX 的诉讼做为个别会社的私权，为的是在颁布权前提基础上制作规范，希望会产生小销售店向厂家交纳许可费的让人可赞同的形式”，这也许暗示了今后中古软件流通的某种方法。

DC版"Web TV"4月23日开始服务

Web TV·network是提供DC版"WEB TV"服务的。目前"Microsoft Web TV连接kit"的无偿服务，现已正式公布于4月23日开始。

在3月18日举行的发布会上，首先由该社的古川享会长发言，"DC是增加家庭利用Inter net的催化剂"，并表达了对DC版"Web TV"的期待。这回提供的DC版"Web TV"收录了OFFLINE演示动画，并表明"以后将会进一步扩展此机能来进行OFFLINE和ONLINE的SEAMLESS化。"另外积极参与了网络工作的饭野社长也在中途上台，发出了"超过了普通PC连接环境的高机能"的感叹。DC能实现DC network进一步的飞跃吗，请大家耐心等待吧!



▲饭野与古川巧妙地展开了谈话，展现了两个人用"Web TV"实现新服务的雄心。最后还介绍了来从SEGA广三赖副社长的信息。

SQUARE将推出"STAR WARS"RPG?!

收到一单十分震撼的情报，便是SQUARE不单已宣布加入了PS2，据说正准备为PS2制作RPG版的"STAR WARS"!由于即将来临的"STAR WARS"电影热潮将会席卷全球，所以移植为不同机种是必然之决定，而相信大家都知N64版及街机版(SEGA开发)已于早前推出，而据悉有分开发的游戏公司名单上则分别有NINTENDO、SEGA及SQUARE USA，前两者所出的"STAR WARS"游戏相信大家已十分清楚，而后者则从未有过正式的公布，但据知已是事在必行，但问题只是何时及以何种形式推出，而据SQUARE USA方面表示，最有可能的种类是RPG，但其他详情则仍未知道，所以大家一定要留意我们以后的续报。

3D立体映像技术使3D鬼太郎更加真实、更加先进!

去年秋夫"JAMMA show"中由realtime motion capture技术"R－cast"引起人们注意的digtal amuse和visual－science研究所。这两家通过3D立体映像和数种CG映像技术，制造出VR偶像"伊达杏子"的公司，开发了3D立体映像最新作"鬼太郎大冒险～鬼太郎的幽灵列车～"。本作是融合了动画与3DCG的优秀作品。以此为机今后将着重于剧场用立体动画的制作。

"任天堂2000"的新消息

大家还记得3月18日任天堂美国分公司总裁在欧洲突如其来的发言吗?任天堂正在开发N64的接班主机，可能采用DVD规格，并预计在今年年底公布所有详细规格。其消息一放出，立刻引起全球玩家的注意，究竟这是任天堂一记漂亮的牵制球，还是童心未泯的愚人节笑话，在任天堂未正式公布真相之前，谁也不敢妄下断言。

目前，日本方面有许多消息指出，"任天堂2000"的大致规格已经确定了。经过整理本刊向大家介绍一下:"任天堂2000"CPU将采用128位元、时钟频率为400MHz的CPU;将与N64一样，采用高价高效能的RDRAM;储存媒体将采用DVD;在1998年初时规划的N2000试作机能够处理每秒2000万个多边形，但实际上正式完成品将能够处理超过四倍以上的多边形;对应的手柄将内含类比数字摇杆及震动功能，而N2000手柄的设计将由任天堂的天王制作人，玛丽奥的亲生之父——宫本茂亲自操刀;N2000的网路功能，将与美国Netscape、Alps.... 等多家知名的网路公司共同合作。

以上就是N2000目前知道的功能，感觉"N2000"的功能不输给次世代PS，甚至有凌驾次世代PS的可能。至于任天堂一直难产中的"N64"扩充装置"64DD"在有关"N2000"的消息传出之后，胎死腹中的可能性更大了……。

在新世代的电玩盟主争霸战中，SEGA的DreamCast已经先跑一步了，而且因为DC低价高效能的产品定位及陆续的升级计划而有恃无恐;但是SCE的次世代PS及任天堂的N2000则标榜更强力的硬体机能及附加价值而在后虎视眈眈。三者彼此牵制环环相扣，究竟谁能胜出呢?或许今年年底就能见真章……。

CESA大赏获奖名单公布

日本电脑软体总会公目前布所有的得奖名单。这次总共分为四个项目分别是大赏、优秀赏、部门赏、审查员特别赏。SEGA的Sonic Adventure得到审查员特别赏;在四个项目总计有8家开发商和10个游戏得奖。下面是得奖名单:

厂商	游戏名称	机种
SEGA	Sonic Adventure	DC
任天堂	萨尔达传说64	N64
任天堂	比卡丘	N64
Konami	特攻谍影	PS
Konami	Beat Mania	PS
ChunSoft	街	SS
Namco	R4	PS
SCEI	古惑狼～世界一周	PS
ENIX	勇者斗恶龙 Monsters	GB
CAPCOM	Bio Hazard II	PS



"SNK VS CAPCOM"最新情报披露



这个消息是在东京GAME SHOU'99春中首度公布的，虽然牵涉到两个格斗游戏大公司，但很奇怪，消息发布方面只得SNK一间，而CAPCOM那边则无动静，原因是什么呢？

"这个PROJECT是SNK方面主动提出的，而在我们详细考虑之后，最后同意向SNK提供我们所有格斗游戏的角色给他们开发NEO GEO POCKET COLOR（以下简称NGPC）游戏，而开发方面则由SNK方面负责。"香港的CAPCOM ASIA说。原来是提供角色，怪不得CAPCOM没有同时宣布。

除了NGPC版之外，还有打算推出其他版本如街机吗？"街机或其他版本都暂时未有计划。"CAPCOM ASIA回答。



至于日本方面的情况又如何呢？于东京GAME SHOU的发表会中，CAPCOM的冈本吉起先生及"S.F."系列的亲生之父船水幻孝先生、SNK方面的西山隆志先生也有出席，其中冈本吉起表示："我们将会提供所有曾于CAPCOM格斗中登场的角色"，而西山隆志亦说"虽然游戏的详细系统亦未决定，但既CAPCOM方面的全部角色也会出现的话，那么我们的全部角色当然也会登场!"。这个系列的两个作品同样是NGPC的游戏，其中"CARD BATTLE"游戏预定在夏季推出，而万众期待的格斗游戏预定在今夏推出，看来游戏一定会非常吸引吧。请大家期待吧!



二手软件市场突变 至使商家破产

曾经是日本最大的家庭游乐器软体和硬体的连锁商店－Brute（音译）在昨天向法院申请破产，原因是因为Brute的直营店主要是做二手软体的生意，但是在日本电脑游戏总会（CESA）宣布不得贩卖二手软件后，该公司仍存观望的态度没有立即裁员以度过危机而导致了重大亏损。其中连锁店规模在去年从238家剧减至一百多家、并亏损了80亿日圆。



PS新款高达游戏出炉

BANDAI正为PS开发一款新的高达游戏"Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition（盖亚的反击）"，该游戏定于今冬发售，也是移植自同名的SS作品，但加入了许多SS版所没有的功能，例如超过40分钟的CG动画，更多的事件，增强的画质，影集的加入也使你能够欣赏到每一个高达的信息，更令人兴奋的是，比PS版还加入了更多的角色：如GP－02A、GM Cannon II、MS－14……等。



另外BANDAI的另一款高达游戏"Mobile Suit Gundam Side Story 0079"将于6月24日发售。



一句话新闻

★ 日本超人气SNK格斗大作——"格斗之王"的DC版"格斗之王——梦幻之役99"的推出日期将暂定在今年6月3日。

★ DC另一款赛车游戏"首都高BATTLE"将在5月27日发售，这款游戏在今年的东京电玩展曾有展示，而且受到不少玩家的好评。

★ HUDSON将在今年8月份公布该公司的招牌RPG大作，只是现阶段不便公布游戏名称，但一般猜测应该是该公司最有名的RPG游戏"天外魔境3"。

★ SEGA OF JAPAN正为DC开发一款MD和SS上的A.RPG名作的续篇"The Story of Thor"（光之继承者）。

★ CRI的DC飞行模拟游戏"Aero Dancing"将推出续篇；而NEC－HE的第三款DC新作"ESPION－AGE－NTS"将在4月9日公开相关消息。

★ GAME ARTS和HUMAN正式宣布他们正为PS2开发游戏，而HUMAN的第一款PS2游戏是一款冒险游戏。

★ 日本一群游戏程式设计师在没有SEGA支援下利用电脑自行做出了一个VMS（DC视觉记忆卡）游戏，虽然游戏本身十分的简陋，但是却显示出玩家自行开发游戏的可能，因此日后很可能会像着创作VMS游戏的tsukuru系列发展。

新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 4 月

4 月 10 日	DANCEDANCEREVOLUTION	KONAMI	ETC
15 日	SEABASS1-2-3(暂称)	JALECO	SPT
	HITBACK	TOMY	ACT
	超级机械人大战 F 完结篇	BANPRESTO	SLG
	NURSE 物语	每日 COMMUNICATION	AVG
22 日	BUSTAMOVE2-DANCE天国MIX	ENIX	ACT
	悠久之伊甸	ASCII	RPG
	东京魔人学园剑风贴 外传	ASMICSENTERAINMENT	SLG
	CYBERORG	SQUARE	ACT
	职业麻雀"兵"2	CULTUREBRAIN	TAB
28 日	BPSTHECHOICE 松村弘树之 WORLDFISHING	BBS	SLG
	新时代剧 ACTION 罗刹之剑	KONAMI	ACT
	LUNARSLIVERSTORY	角川书店	RPG
	COTTONORIGINAL	SUCCESS	不详
	打麻雀!	KONAMI	TAB
4 月	ARTDINKBESTCHOICE海底人的休息日	ARTDINK	SLG
	最中之将棋	UNBALBNCE	TAB
	仓库番难问指南	UNBALANCE	ETC
	NBA Live99	ELECTRONICARTSSQUARE	SPT
	SIMPLE5000SERIESVol 10THEBILLARD	CULTUREPUBLISHERS	SPT
	SIMPLE5000SERIESVol 9THE国际象棋	CULTUREPUBLISHERS	TAB
	CINEMA英会话 Vol 4BOYSLIVE	SUCCESS	ETC
	去钓鲨鱼!	BANPRESTO	SPT
	大阪 NANIWA 摩天楼	KID	SLG
	FARLANDSAGA 时之道标	TGL	SLG
	超时空要塞 MARCOSS 可曾记起爱	BANDAIVISUAL	STG
	有限会社 地球防御队	MEDIALINK	SLG
	TESTDRIVEOFROAD2	CAPCOM	RAC
	魔女之眠～复活祭	PACK IN SOFT	AVG
5 月 4 日	MODRACER 2	EASQUARE	RAC
13 日	KONAMI 80'S ARCADE GALLERY	KONAMI	ETC
20 日	IDEA FACTORY COLLECTION	IDEA FACTORY	ETC
	八神浩树的 GAME TASTE～心绪不宁之魇	讲谈社	SLG
	圣少女舰队	KONAMI	SLG
	金泽将棋 月	SEGA	TAB
	目标是 AIRLINE PILOT	TWILIGHTEXPRESS	SLG
	MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	AVG
	击王～紫炎龙～	童	STG

SEGA SATURN

1999 年 4 月

15 日	职业麻雀指南"兵"	CULTURE BRAIN	TAB
22 日	凉子之聊天堂	DATAM POLYSTAR	AVG
99 年春	MILLENNUM FIRE	BANDAI	STG
99 年夏	WITH YOU－想见你－	NEC INTER CHANNEL	AVG
	MONSTER MAKER 神圣匕首	NEC INTER CHANNEL	
	SONIC 3D	SEGA	ACT
发售日	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	FIG
未定	魂斗罗～战争之遗产～	KONAMI	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	不详
	SUPER 301 S. Q. (暂名)	日本物产	SLG
	U. S. DRUG CHAMP(暂名)	日本物产	RAC
	海鸥大作战	VING	SLG

NINTENDO 64

1999 年 4 月

4 月 9 日	求求你怪兽	BOTTOM UP	SLG
4 月 28 日	实况 GI STABLE	KONAMI	SLG
下旬	POCKETMON STADIUM	任天堂	SLG
4 月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION64(暂称)	BANDAI	ACT
5 月	WIPEOUT64	COCONUTS	RAC
	SHADOW GATE 64	NAMCO	AVG
	忍者乱太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	PUZ
	LAP LIMIT	SETA	RAC
	爆 BOMBER MAN2	HUDSON	ACT
	新世纪福音战士	BANDAI	ACT

Dreamcast

1999 年 4 月

4 月 15 日	森田之最强 Reversi	RANDOM HOUSE	TAB
4 月	森田之最强将棋	RANDOM HOUSE	TAB
5 月	首都赛车 BATTLE	元气	RAC
6 月 10 日	超发明 BOY	SEGA	不详
6 月	CLIMAX LANDERS	SEGA	RPG
8 月	日本职业麻雀联盟公认 御万(暂称)	NAXAT	TAB
12 月	新格斗术 飞龙之拳列传	CULTURE BRAIN	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	SPT
	大相扑(暂称)	BOTTOM UP	SPT
	SUNRISE 英雄传(暂称)	SUNRISE INTERACTIVE	未定

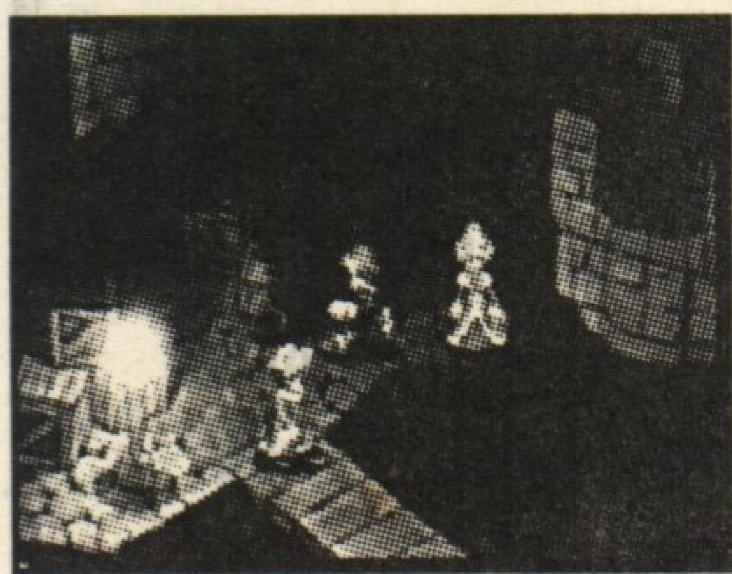
日本热门GAME排行榜 TOP10

1999年4月15日发布

以销售量为准

今月的第一名是刚刚发售不久"浪漫SAGA 2",在本期DC游戏也有两款游戏上榜,而大部分被PS所包揽,而另两款GB的游戏则相应下降到第9位和第10位。

浪漫沙加·领域篇Ⅱ 第1位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999年4月1日

SQUARE的最新作,以其优美的画面,曲折的故事,精彩的战斗,赢得了玩家的心。

最终幻想合集 第2位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999年3月11日

虽说游戏的内容没有变化,但是加入了大量的CG,使玩家重温以前的感觉。

最终幻想 Ⅷ 第3位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999年2月11日

本作一直保保持在前几名,可见最终幻想系列的游戏是多么地诱人。

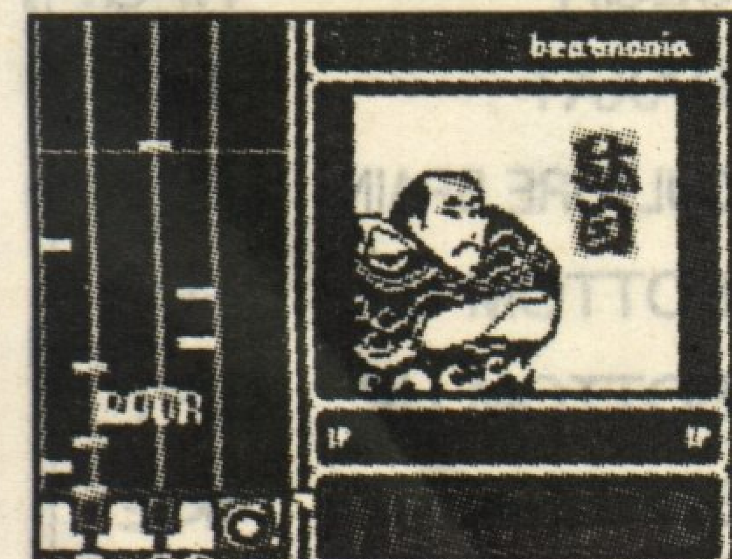
寂静岭 第4位



PS 厂商:KONAMI
类型:AVG
发售日:1999年3月4日

虽说游戏比较血腥,但是在生化危机之后也是一款相当不错的AVG游戏。

BEAT MAINA GB 第5位



GB 厂商:KONAMI
类型:ACT
发售日:1999年3月11日

GB的这款游戏其中加入了不少的新曲,然而让人在闲余之余可以享受到它的魅力。

怪物农厂 2 第6位



PS 厂商:TECMO
类型:ARPG
发售日:1999年2月25日

此游戏以培养怪物为目的,培养出各式各样自己喜欢的怪物,让玩家十分爱不释手。

GI JOCKEY 第7位



PS 厂商:KOEI
类型:SLG
发售日:1999年3月11日

让玩家亲身体验到养马和赛马的乐趣,以精美的画面深深地吸引着玩家。

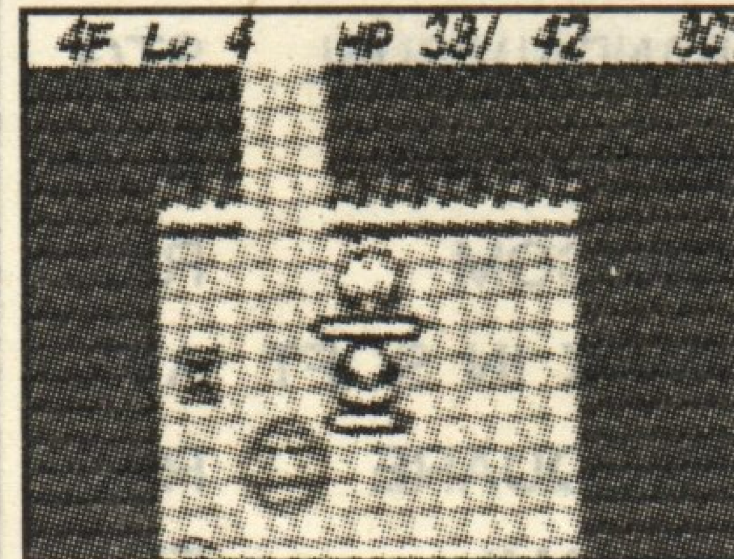
火魅子传——恋解 第8位



PS 厂商:博报堂
类型:AVG+RPG
发售日:1999年3月11日

该游戏画面精美,动画繁多情节曲折优美,素质颇高牵动了许多玩者的心。

陆行鸟不思议之迷宫 FOR WONDER SWAN 第9位



WD 厂商:BANDAI
类型:RPG
发售日:1999年3月4日

相信大家都玩过PS版的陆行鸟,而这款WD版陆行鸟将会给大家带来全新的迷宫体验。

最终幻想 Ⅵ 第10位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999年3月11日

经典的游戏,让大家能回顾到以前玩超任的感觉,其中加入了不少大量的CG。

即将在今夏发售的五大人气作品!











新作指南

圣剑传说
前线任务 3
私立公平学园

新作追踪

勇者斗恶龙Ⅶ
女神异闻录 2
超级机器人大战 CB



圣剑传说



责编/E·T

- 厂商:SQUARE
- 类型:RPG
- 媒体:CD-ROM
- 发售日:1999年夏预定

“圣剑传说”相隔4年后的最新作!

由玛那之力所支配的世界

1995年前作“圣剑传说3”发售后已过了4年,人气A·RPG系列的最新作在PS上出场了。“圣剑传说”系列共通之处是描写了玛那力作为万物之源的世界,本回也围绕着玛那之力与管理它的精灵们展开了幻想般的故事。









↑游戏的世界是由火、风、土等八个属性的玛那之力构成的,各属性都有掌管它们的精灵。



游戏的风格与四年前的SFC版《圣剑传说3》完全一致,童话般的世界以及有如妖精般的人物是这部游戏的重要组成部分。

各位玩家久违的名作终于复出!

主人公从男女两人中选择



游戏是由玩者扮演的主人公,冒险中加入的人物和MONSTER三大部分组成的。其中玩者可操纵的只有主人公,这回可从男女两个人中选择,选择任意主人公基本故事都相同,但在事件的细节部分会出现。





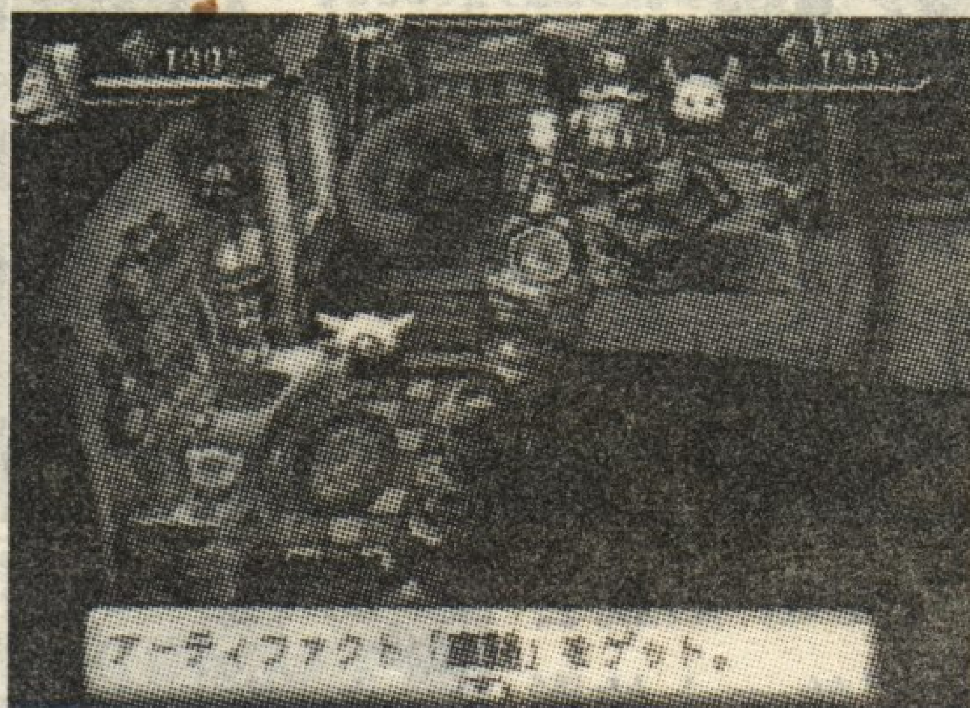
世界的产生—LAND MAKE SYSTEM

这个游戏的最大特征是可自由构成世界的“LAND MAKE SYSTEM”。以前的RPG中形象是事先定好的，主人公按顺序在町与迷宫中冒险。但是，这个游戏中最初整个地图上只有自己的家。町与迷宫全都被称为“アーティファクト”的道具所封印，找出这个并配置在地图上就会产生冒险舞台的“LAND”。

这样玩者就可以按喜欢创造世界了，新配置的“LAND”会对相聆的“LAND”产生影响，在那里卖的道具或怪兽，事件等会变化，按排列顺序可以玩不同的游戏。

游戏居然加入了这种育成要素，难道这样会使游戏的可玩性上升吗?

1 先得到“アーティファクト”



得到“アーティファクト”的方法有许多种，与村人交谈时或在战斗中打倒BOSS时都可得到。

2 放在地图上



选择手中的一个“アーティファクト”放在地图上，可放在与别的“LAND”相邻喜欢的地方。

不同建筑之间的位置搭配也可能会影响到游戏的进程。

3 出现新“LAND”

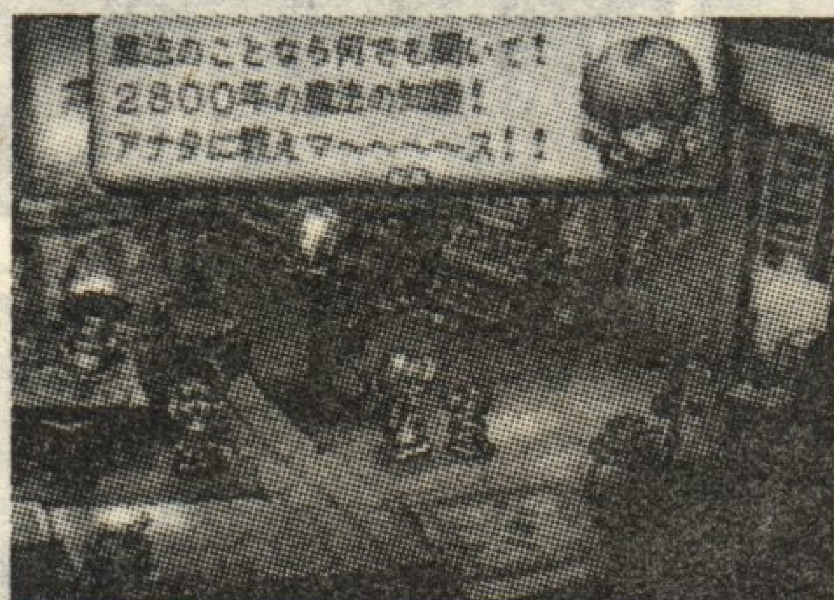
在主人公家相邻的地方会出现叫“リュオン街道”的新“LAND”，赶快去新地点冒险吧!





成为冒险向导者的同伴们!

在村的“LAND”中会有许多成为主人公同伴的人物出现，他们有各自的目的，因各种形式而与主人公的冒险相关，这里介绍其中的少部分人物。











↑➡他本人是一位年长的商人，不但出售旅行所必需的道具，而且对哲学也有独特见解。





↑➡在骑士琉璃的保护下于世界各地旅行的用少女，从右图中可以看出他似乎喜欢珍珠。

极富个性的村民们

除了游戏中加入的同伴，还有许多个性丰富的人物出场。他们在冒险中的各地出现，把这个世界的情况和冒险的关键告诉主人公，是必不可少的人物。









4 让我们去冒险吧

放置了新“LAND”后就会受到相邻“LAND”的マナ的影响，マナ变化了，“LAND”的内容也会改变，每作出一个新“LAND”，就可以展开一次新的冒险。







↑在森林中出现的怪物种类会随冒险的进程不断变化。

让玩者置身于童话般的世界中



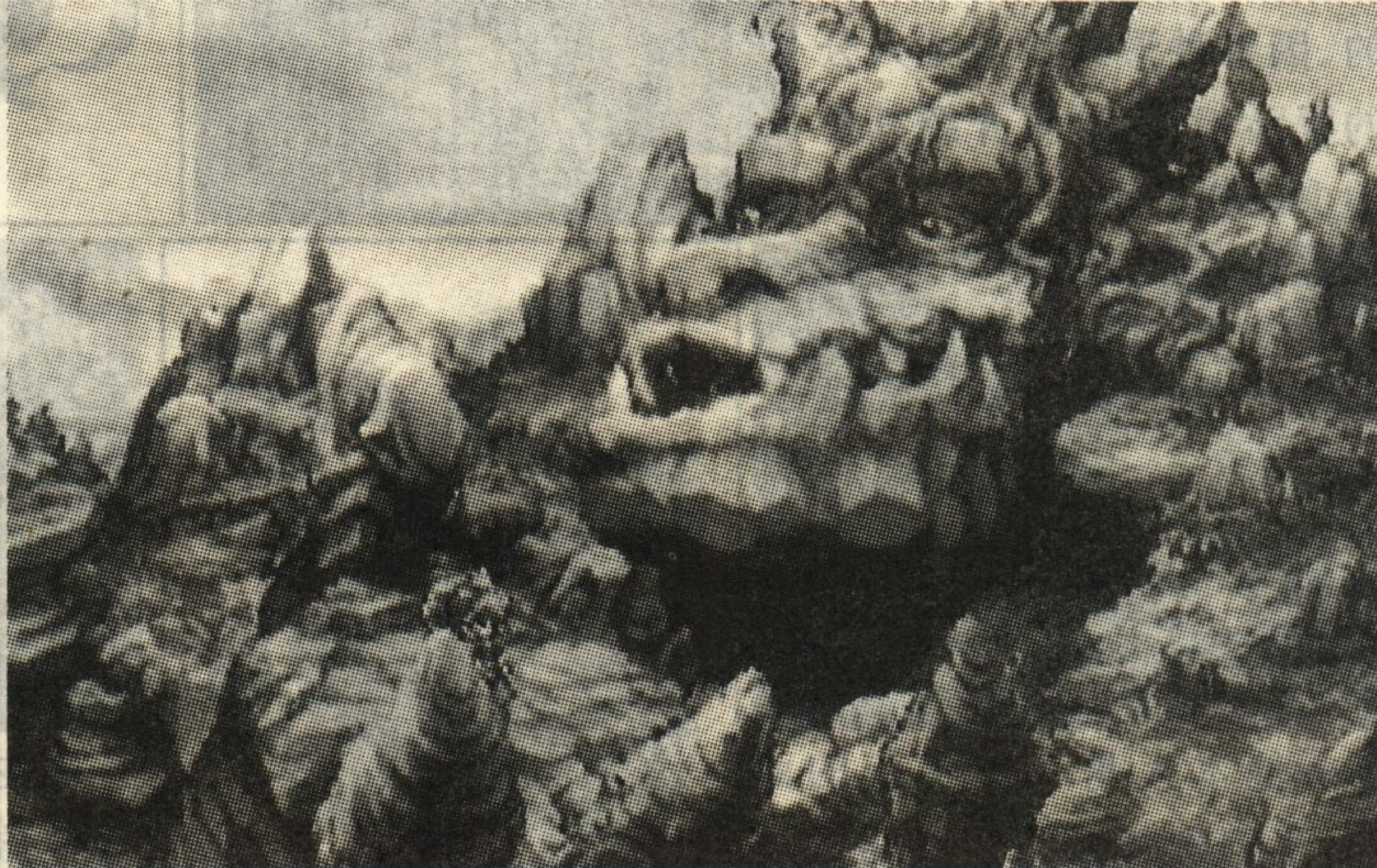




游戏中的奇妙地带

在冒险中你经常会遇到以下两种情景，突然出现在你面前的巨大岩石头像可能会吓你一跳！而有如沼泽般的地区会使你身处险境。这些场面所烘托出的气氛会有身临其境的感觉。





LEGEND OF MANA　*LEGEND OF MANA*

战斗部分采用了高自由度的“ACTION EDIT SYSTEM”

在这次的战斗部分中，加入了新的“ACTION EDIT SYSTEM”因素。像冲刺、下蹲、推等各种动作，只用一个键就可简单发出，玩者从丰富的种类中选择喜欢的动作，通过手柄的功能进行战斗，通过选择好的动作组合，战斗中还可学会新技，在各处试验动作组合，还可以找出新动作。

在 SFC 版《圣剑传说 2》中可以用副手柄操纵其它角色，而在这个新版《圣剑传说》中会怎样呢?

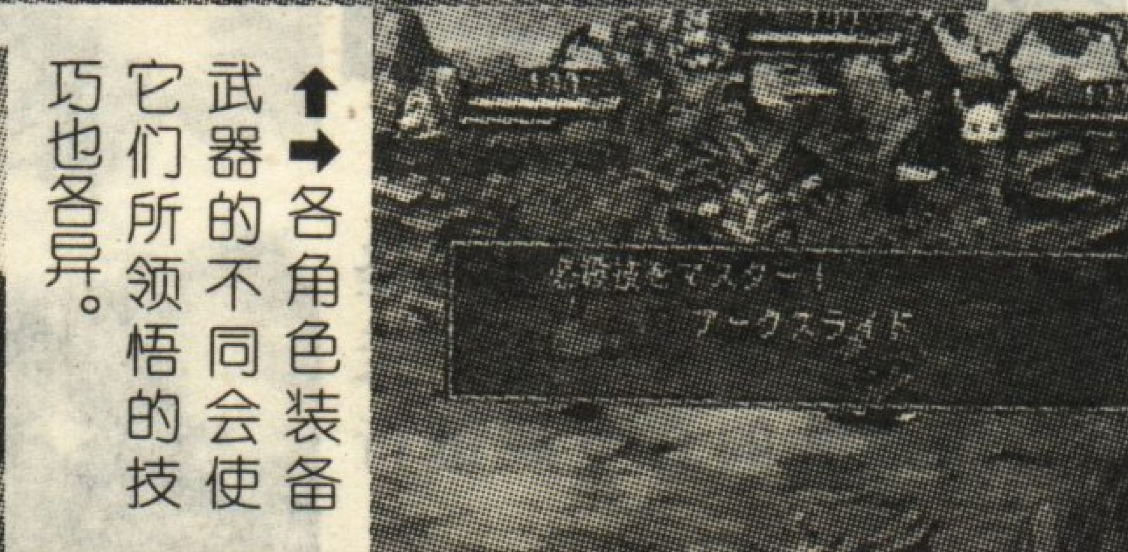


组合!新技产生!!

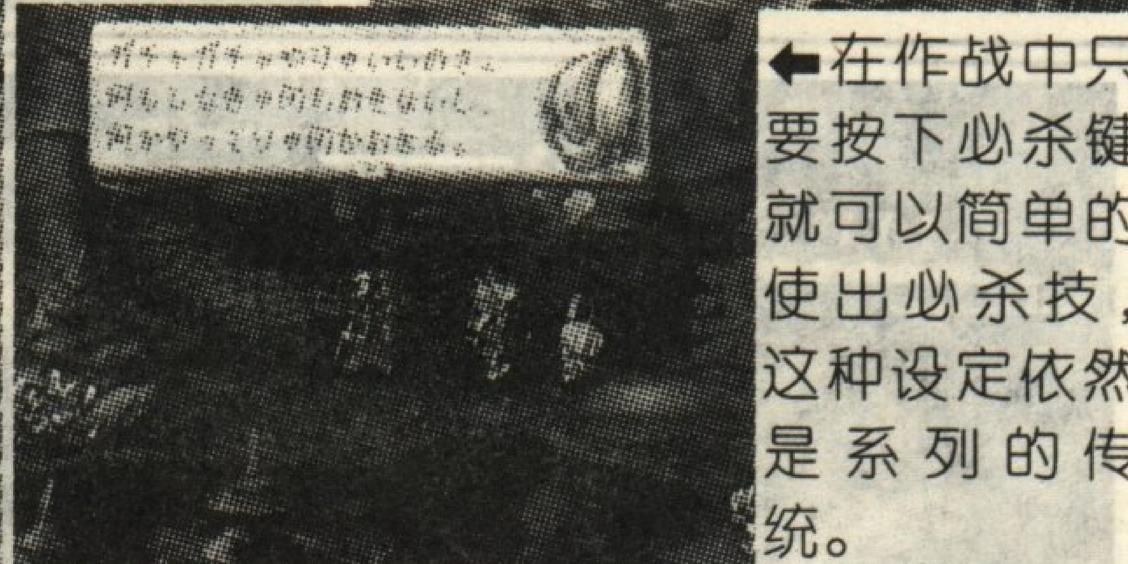


更换武器产生新技





⬆➡各角色装备武器的不同会使它们所领悟的技巧也各异。

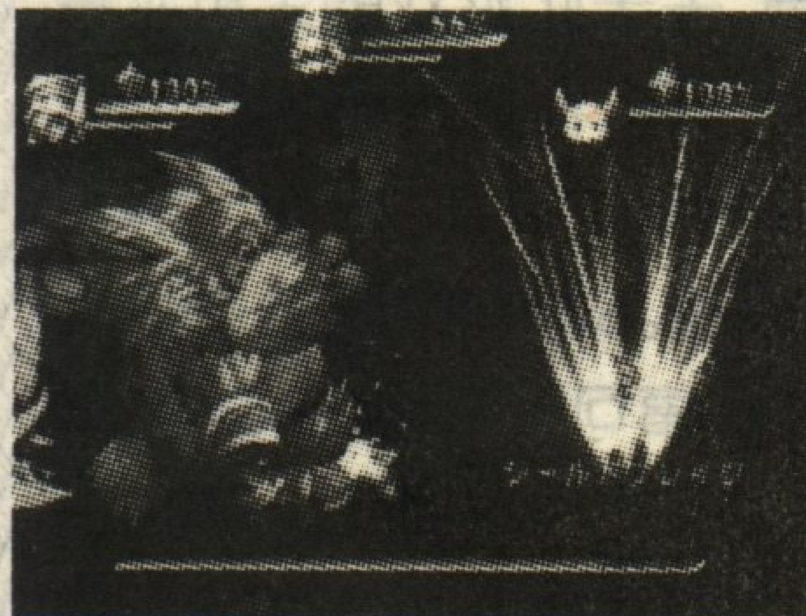


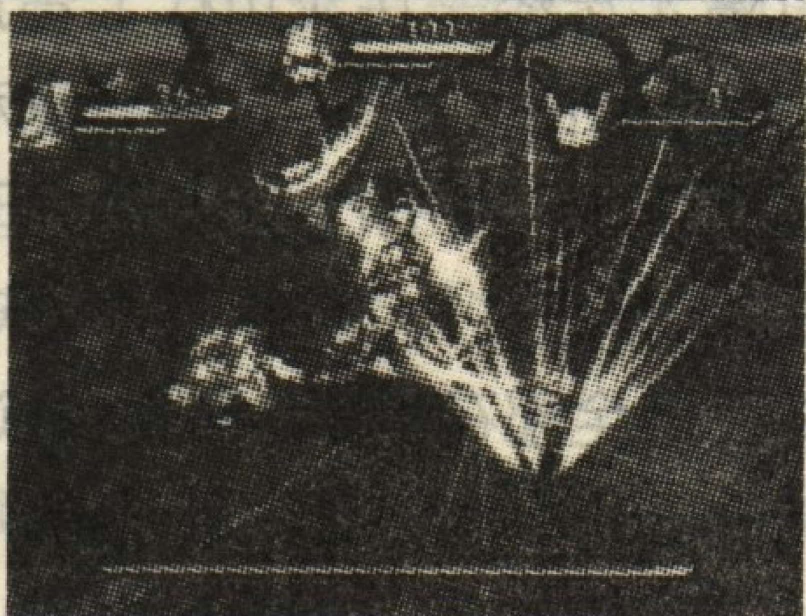
⬅在作战中只要按下必杀键就可以简单的使出必杀技，这种设定依然是系列的传统。

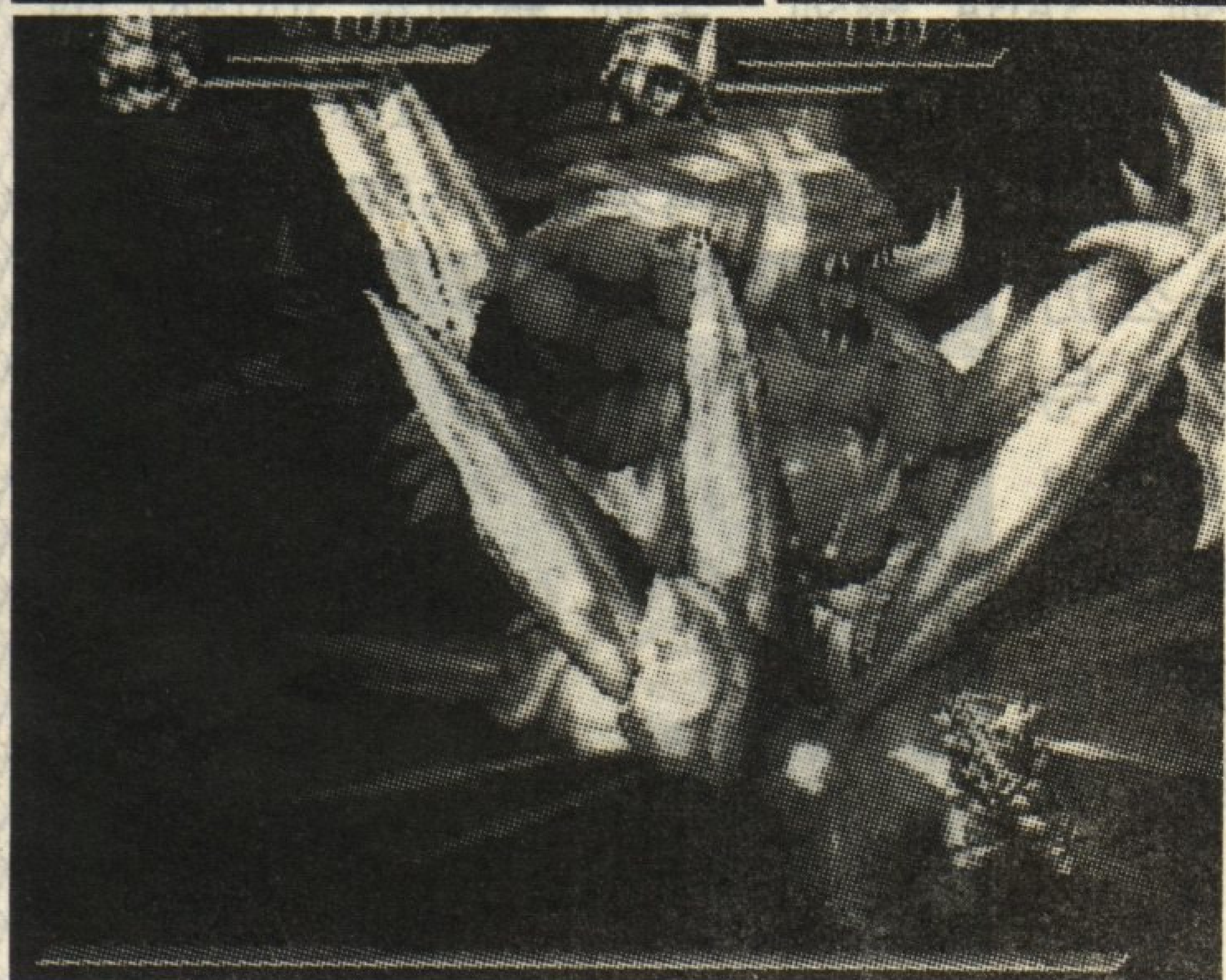
必杀技

专心只使用一个动作的话，会产生出强力的必杀技。必杀技是画面上部的气槽满后可使用一回。







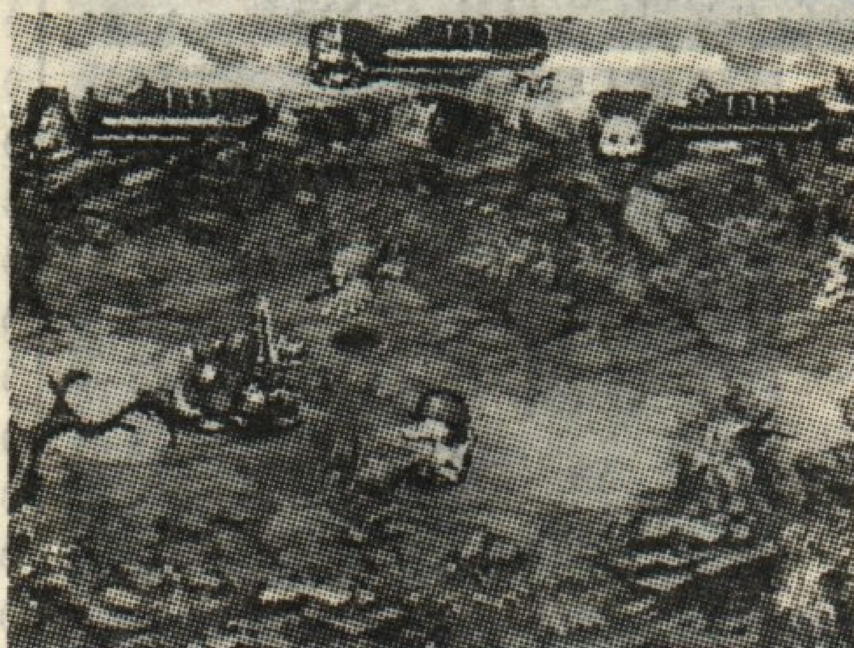


大地喷出剑!!

同步

斗我方人物同伴处于极近的位置时，两人的技会发生共鸣处于同步状态，可给敌人以极大伤害。





① 感电

当画面上方的三位角色之间有感电现象发生时，则表明这三个人处于同步状态，这样就可以发出威力强大的必杀技。

② 威力

只要能发挥同步后所产生必杀技的威力便能将敌人瞬间全灭。

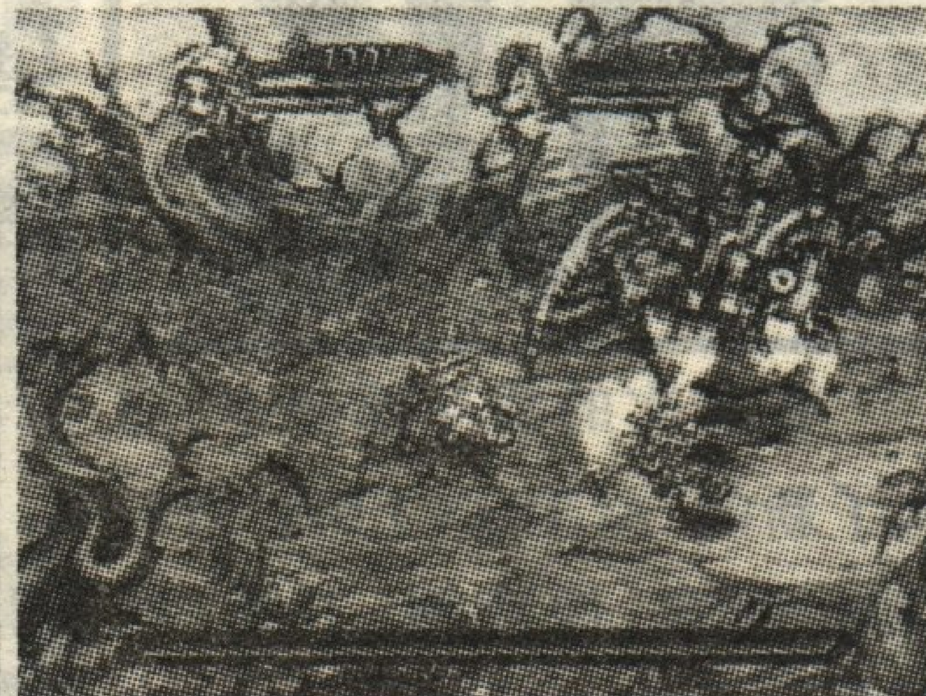


BOSS 战的大公开

战斗部分的精华依然是 BOSS 战，在迷宫的"LAND"中，有巨大的怪兽们在等待着的场所，本页是预定于 4 月 1 日发售的"浪漫传说 2"附带的体验版中的部分，介绍给大家两个 BOSS，如何克服这些困难就看玩者的本领了。



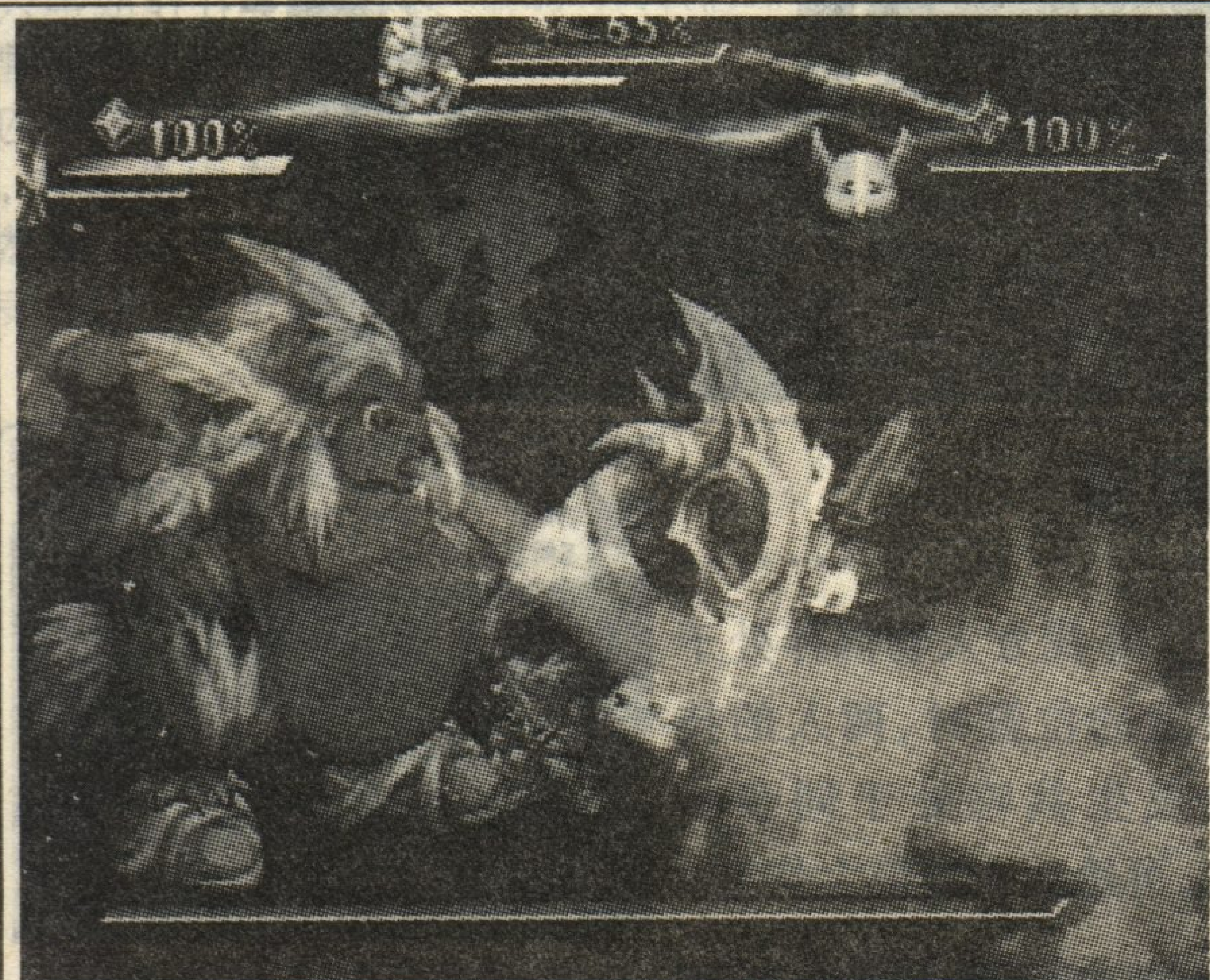




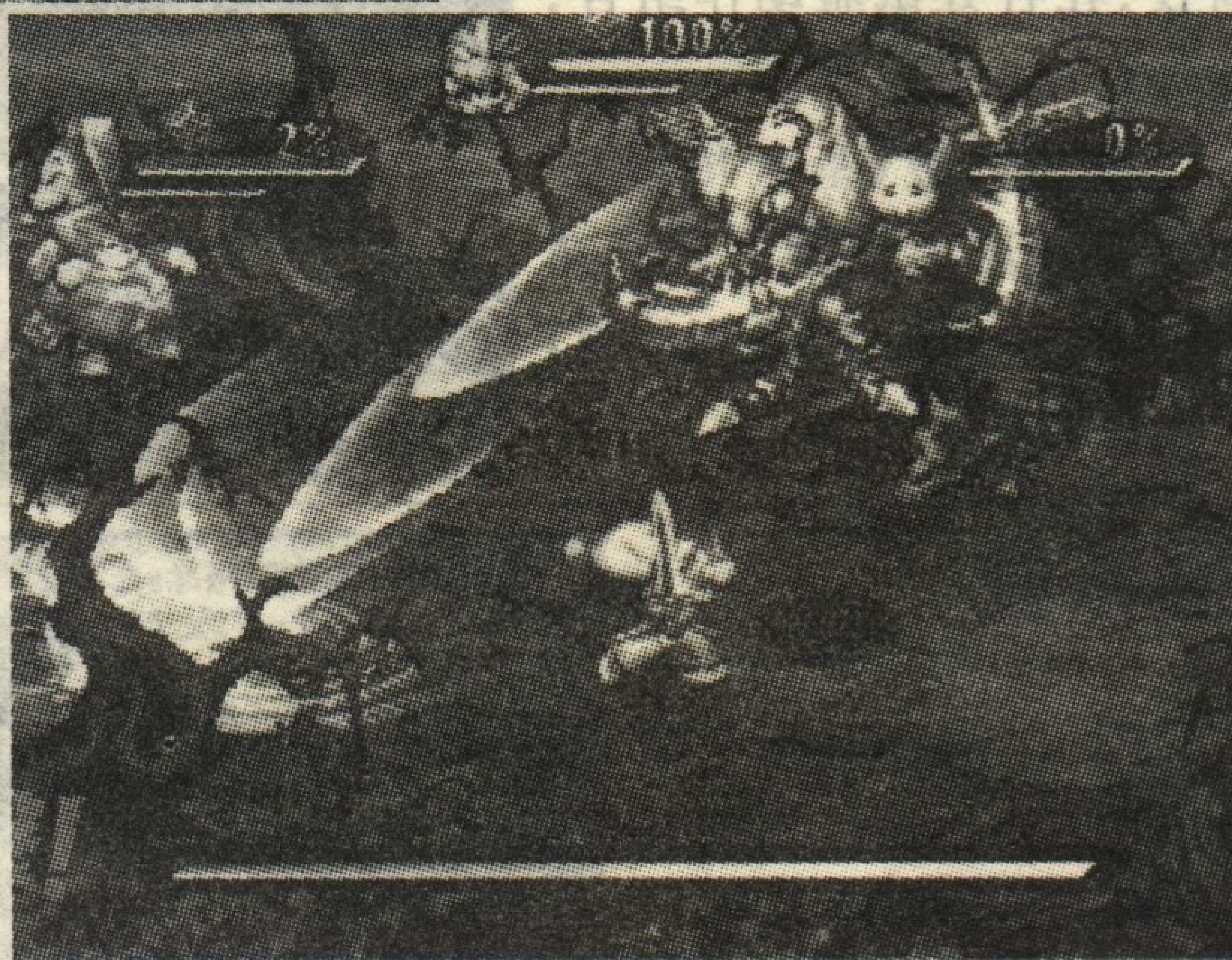
1. 螳螂怪——

蚂蚁与螳螂混合的怪物，后背的翅膀可飞上天空，用双腕的真空波进行攻击。

⬆⬇从上图中可看出画面的下方有敌人的体力槽显示，这样在他们作战时不会因不知道敌人的 HP 值而苦战了，下图则是敌人使用空中的真空波攻击。



真空波攻击！



2. 巨大的雪男

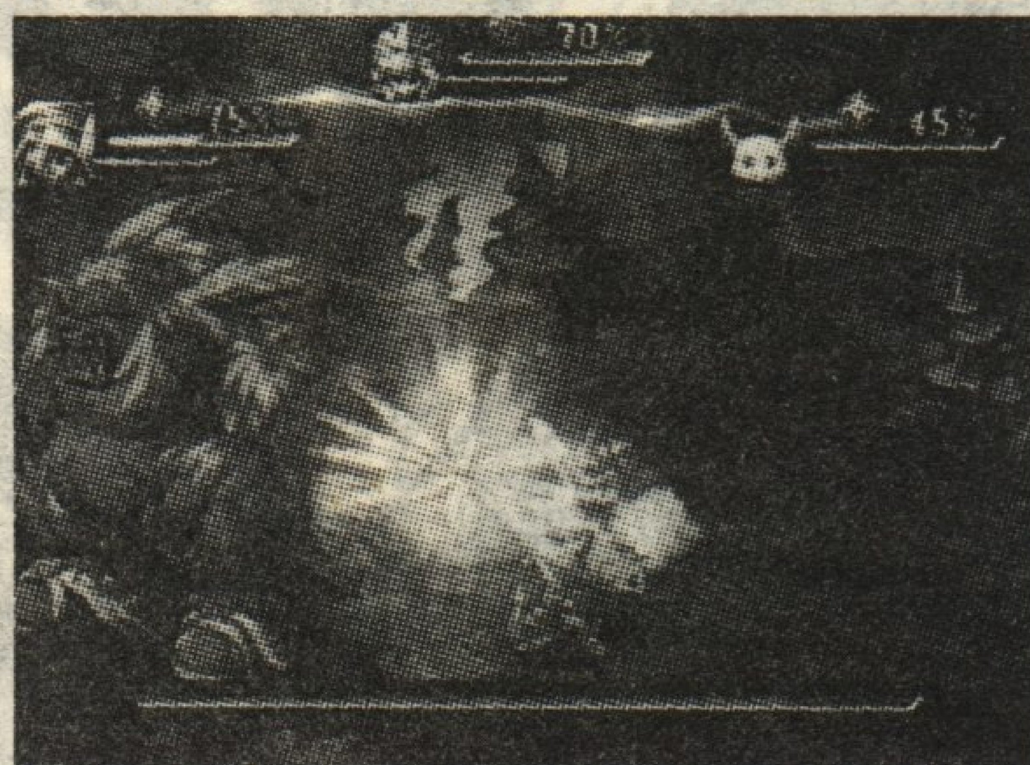
在洞窟内部出现的雪男。是口中吐出强力的冷气，运用手中的斧头进行攻击的巨汉。





曾经在 SFC 上大红大紫的 A·RPG 巨作《圣剑传说》时隔 4 年终于在次世代上登场，关于此游戏的主机平台归属上引起了许多人的猜测和兴趣，在这之前因特网上倾向于 DC 版的比例较高，但是当 SQUARE 公布了消息后，又令这些"分析家"们大跌眼镜。SQUARE 的各系列大体已经全部在 PS 上亮相，通过此事可以看出 SEGA 想要得到 SQUARE 的支持真是难啊！

"FF"系列，"SAGA"系列，"圣剑"系列是 SQUARE 的三大看家法宝，它们中只要一出便足以令业界震动，而如今 PS 主机独特三大系列光顾；再次证明 SONY 在商业上的手段是多么厉害。SEGA 的 DC 与 SONY 的 PS 或 PS2 争夺市场，要走的路还很长，真希望她能摆脱"老二"的命运。





前线任务3

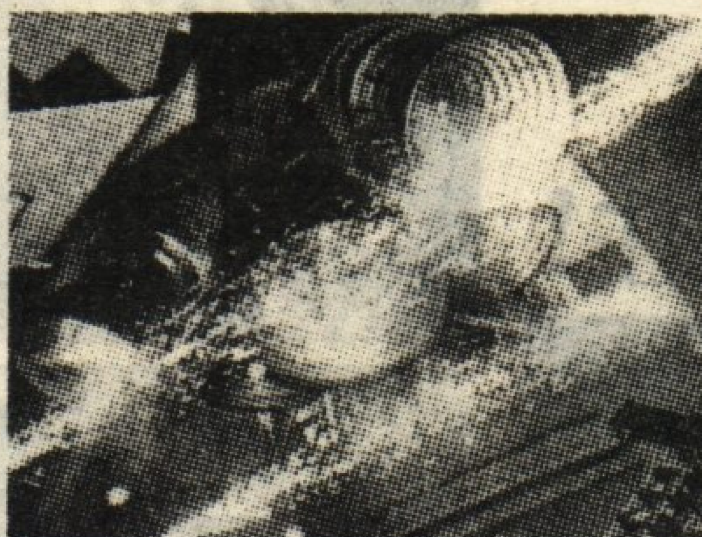
NEW
PS

责编/E·T

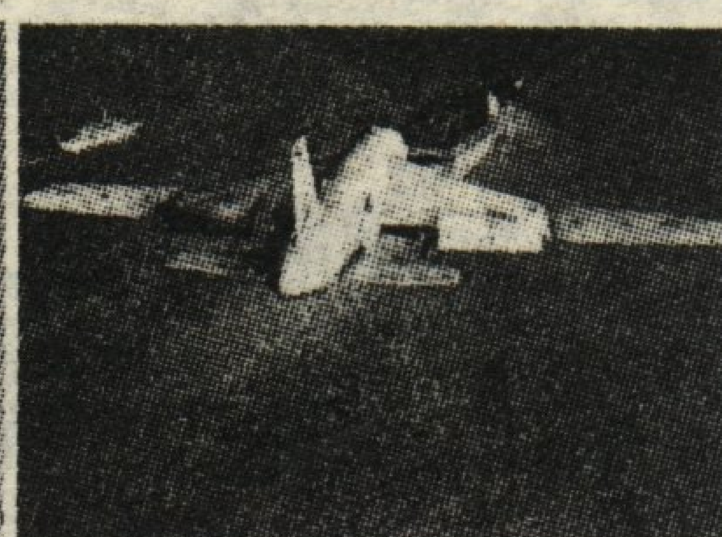
厂商:SQUARE
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年夏预定

衬托故事的美丽 CG Movie

游戏重要的事件画面中,插入了充分利用了 square 最新技术的美丽 CG Movie。机体、水面、火箭发射等情景只要看画面就可了解其中的高水平。右侧是公开了的3张 Movie 照片,从中可以看出住下故事的发展。





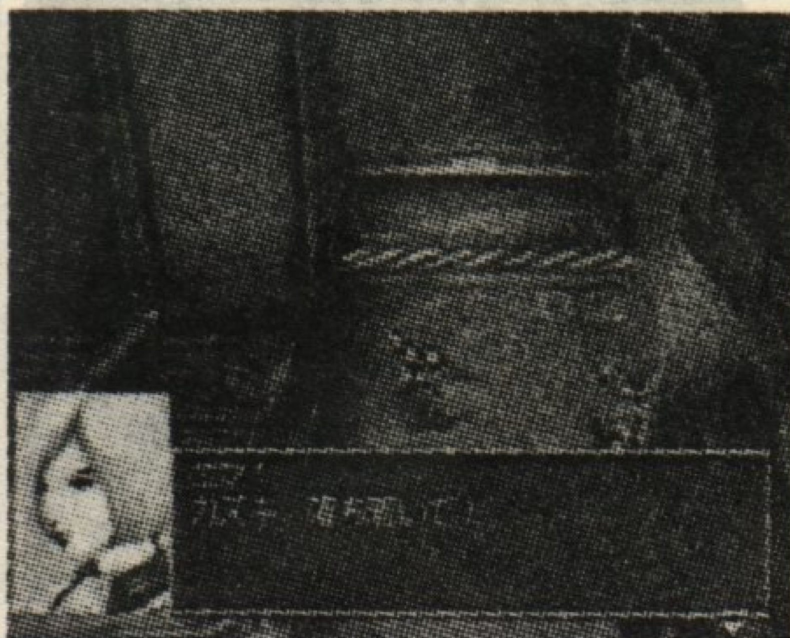


故事的背景以及世界的设定



OCU 亚洲共同连合

亚州各国以经济自立为目标于2026年诞生的经济共同体。前作舞台 OCU アロルデシュ共和国也在这里。东南亚各国民众正不断举行从 OCU 独立运动。







USN 新大陆合众国

北美大陆的美国与加拿大与南美诸国合并,于2020年形成的新国家。经济主权在美国和加拿大。与亚州的 OCU 同样是大势力,二分天下。





FRONT MISSSION3 *FRONT MISSSION3*

驾驶员可以从座舱中下来

在"3"中新加入由 CG 表示驾驶员的镜头。由此在事件部分中,可以真实感受人物侧身交谈时的姿式。另外,在战斗中驾驶员可自由地从ヴァンツァー中降下。敌人也会从自己的ヴァンツァー中降下逃命。因此主人公等进入无人的敌方ヴァンツァー中,还可以夺取对手的武器。







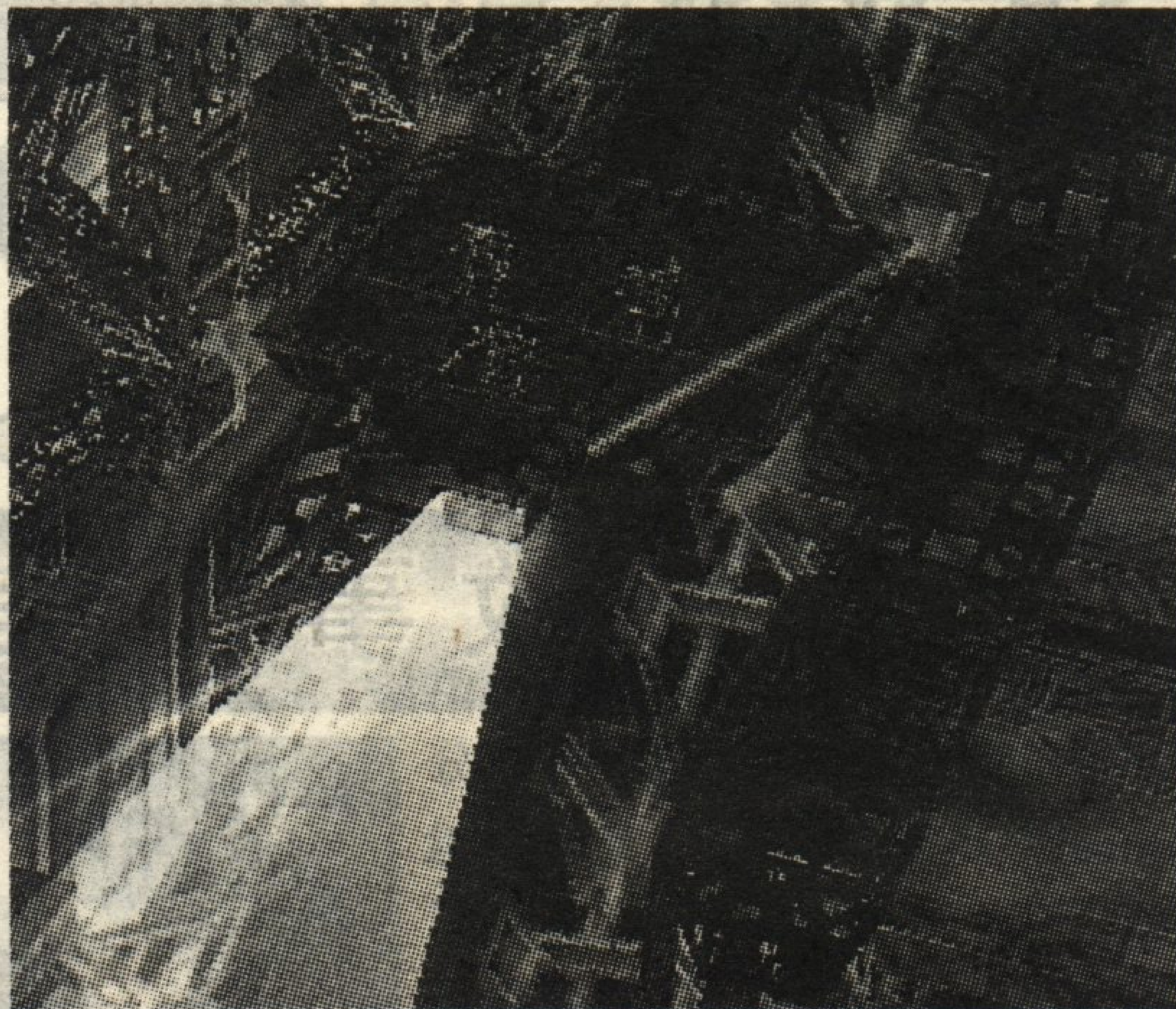
富于个性的战斗机器人

各种作战兵器的强化,依然延续的前两作中的设定,当战斗终了时可以进入新的商店购买机器人的各部零件,运用这些零件将机器人的能力进行强化。各种战斗机器人的性能仍然有很细致的分别,另外驾驶员的个人能力也是左右战局的重要部分,是近战还是远战?它需要玩者在游戏中慢慢体会。

充满新要素的"ヴァンツアーset up"

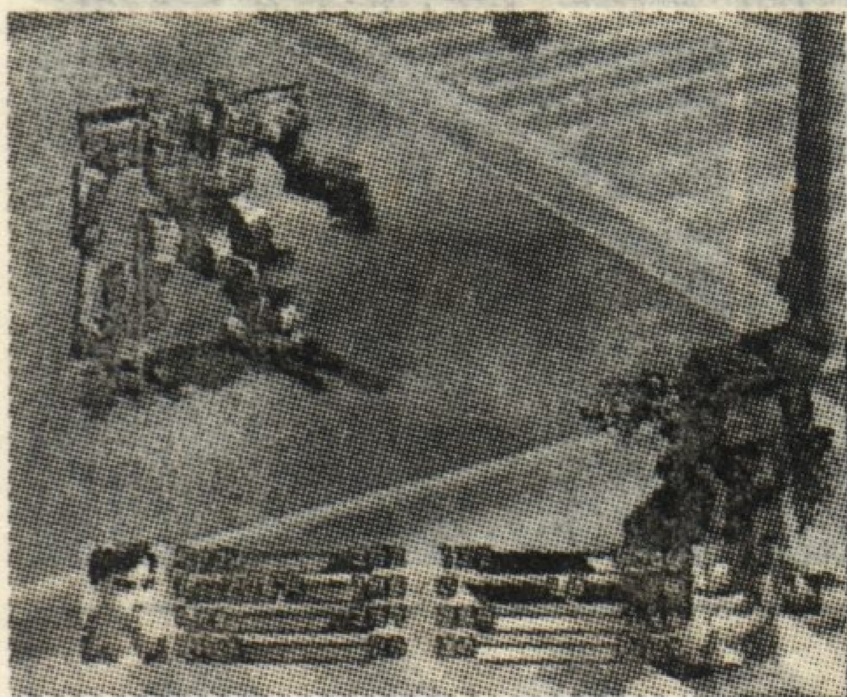
主人公等参加战斗时，就一定会有ヴァンツアー。在"サード"中也与以前的系列同样，采用了可自由替换主体上的零件和武器的系统。但是这回稍不同的是，不交换零件也可提升机体性能的改造系统。而且每个人物可进行专用ヴァンツアー的战斗。像近战格斗型和无距离攻击型等，每个人物都具有明确的战斗性。

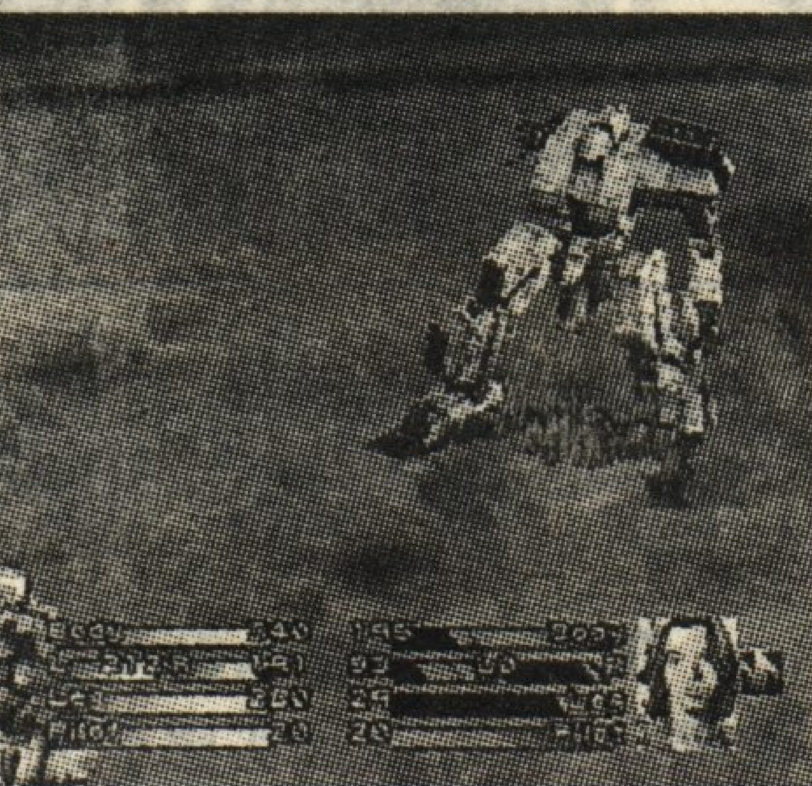
另一个新因素是驾驶员可以ヴァンツアー中降下来。还可以玩没有ヴァンツアー的Mossion。



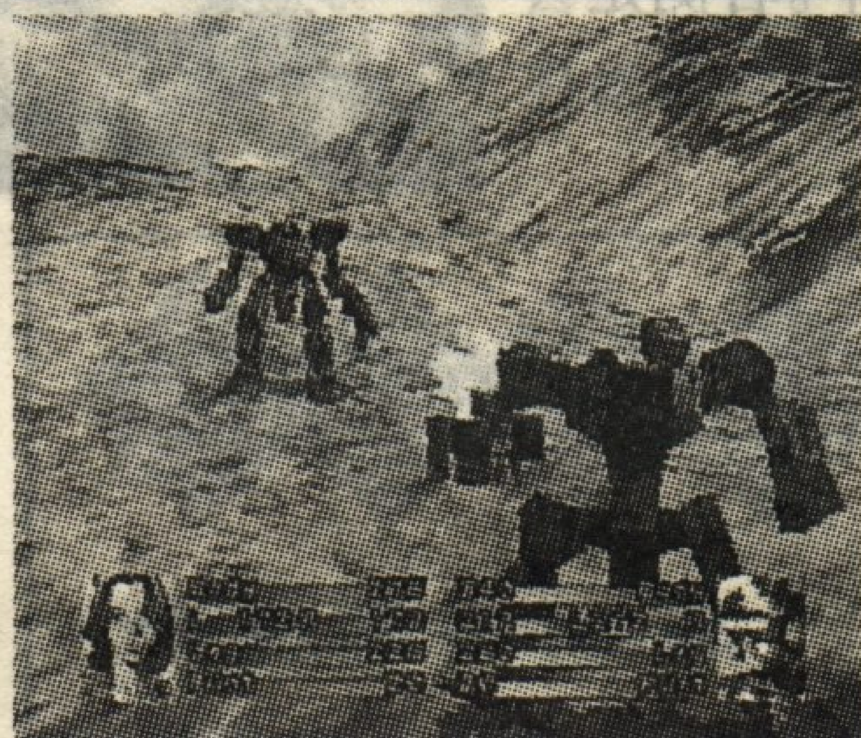
乘上机器人去尽情战斗吧!

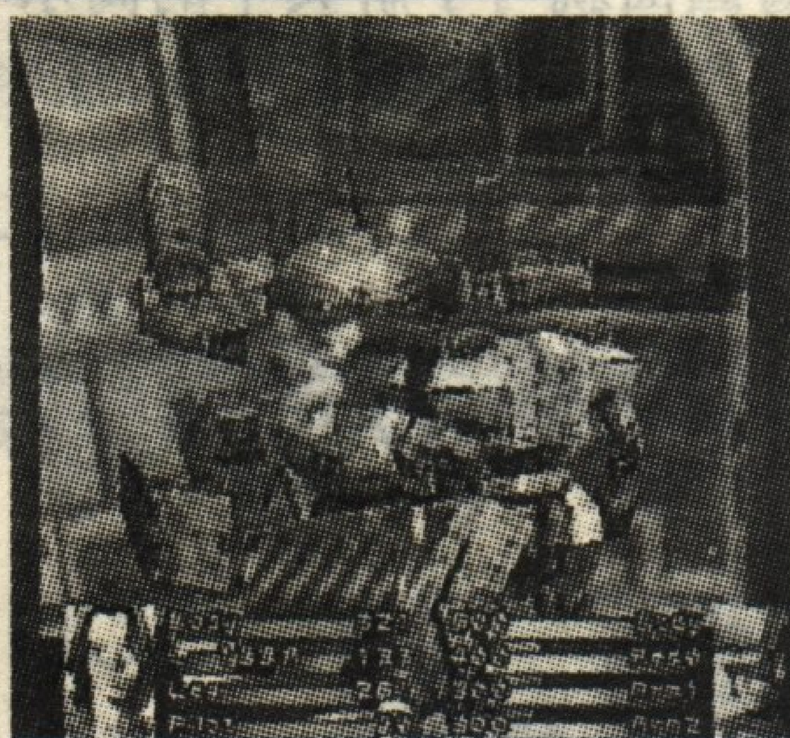
两军对垒——勇者胜!





↑➡交战双方经过一轮相互射击后，如有重要部件被毁坏，那么对于战斗则是相当不利的。



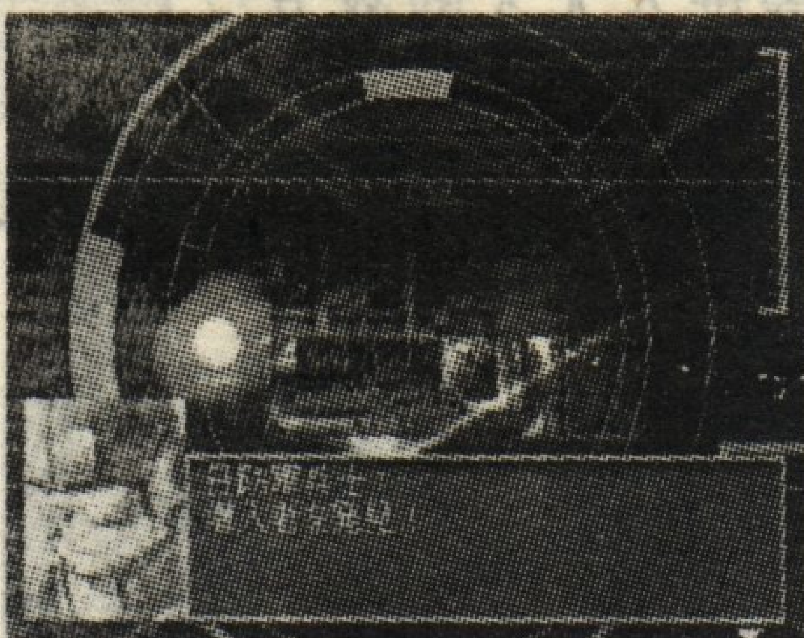


驾驶室中的新视点

"3"中的许多事件部分是不同角度讲叙的，这样烘托了战场的现场感，从ヴァンツアー的驾驶室中对准敌人，还会有新的镜头。

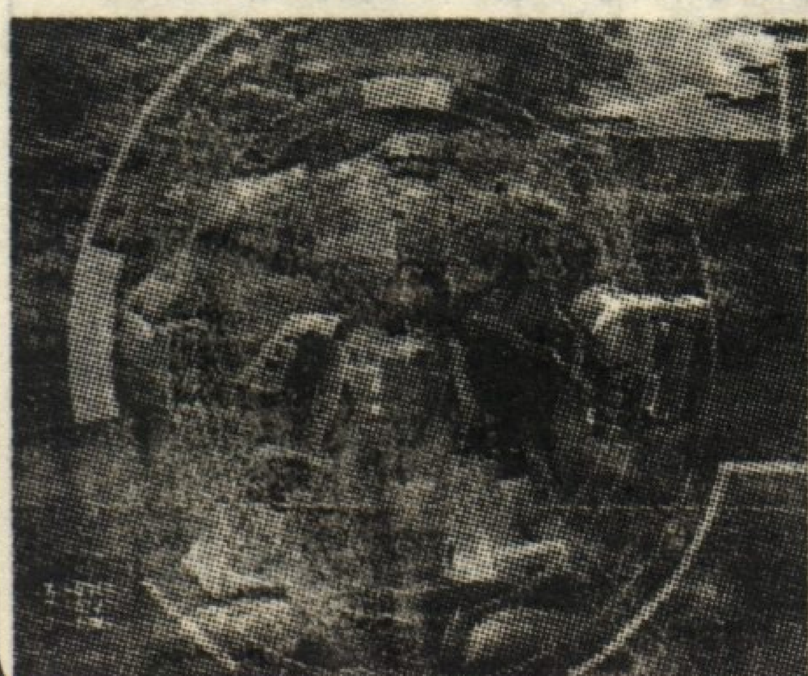


↑从主视点方向向外望去，可以清楚的看到正面的一切事物。



↑在机器人内部的视点可以令玩者体验到前两作中没有的新感觉。

目标确认





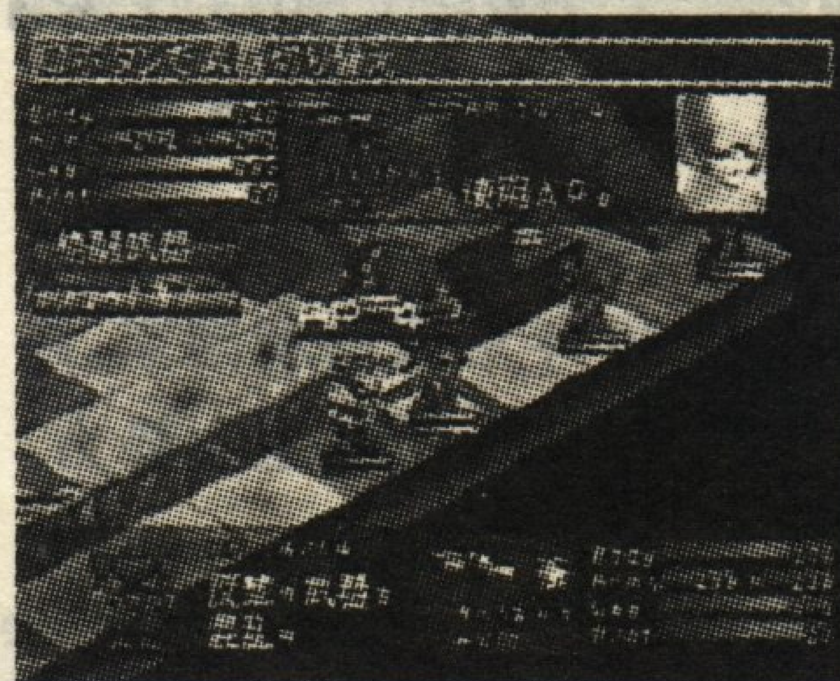
↑利用雷达将敌人锁住后，在利用有效的兵器向敌人进攻是容易想到的战法。

具有不同地形的战斗舞台

"3"中的战斗比前作多少有些变化，玩者在操纵机器人进行战斗时会受到不同地形的影响，也就是说战斗时你所处地区的地形效果会战斗面画中体现出来，在本作中像这样的战斗背景是多种多样的。

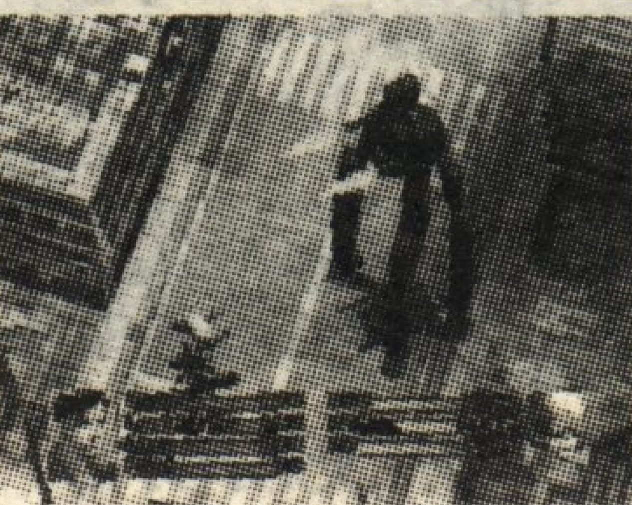


↑从全体地形图中看，与前两作并没有太大的分别。



↑首先考虑地形的高低差异，再进行作战布署是十分必要的。





相当丰富的地形变化





私立平公学园
热血青春日记 2



NEW

责编/E·T

厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT
媒体:CD-ROM
发售日:1999 年 6 月

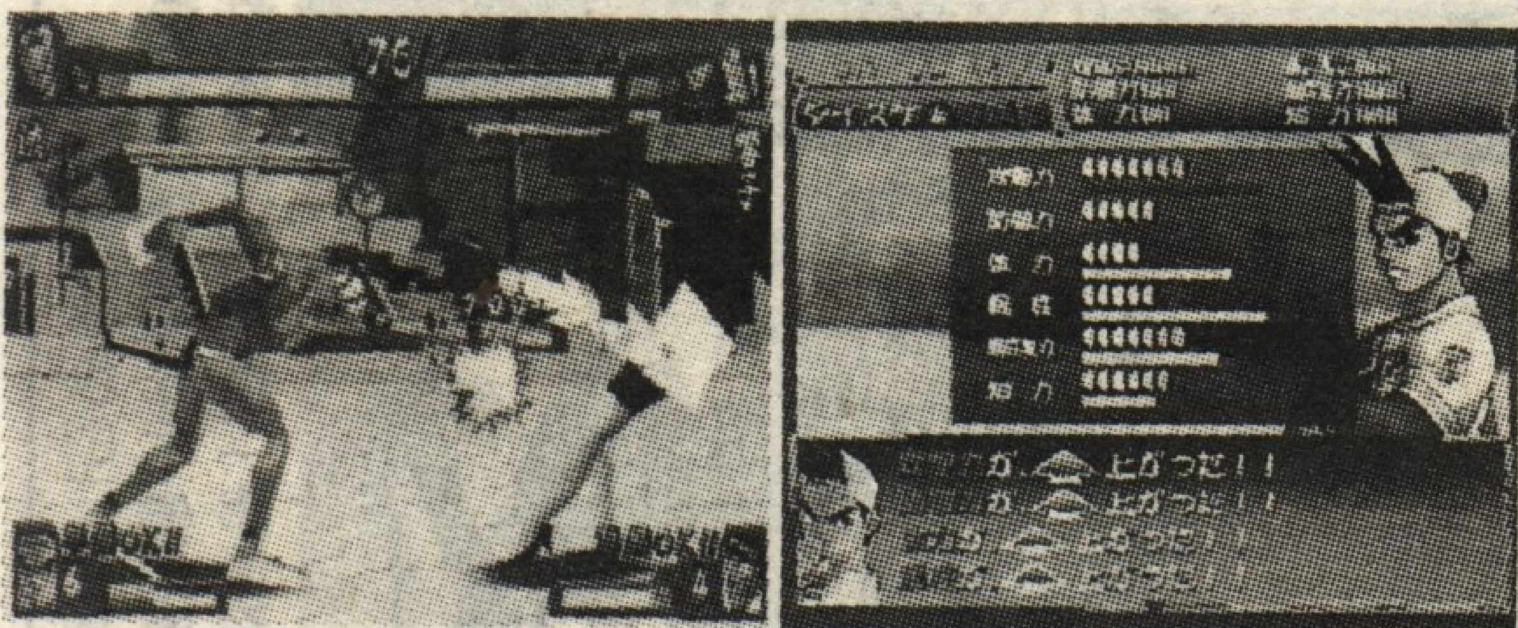
热血的家伙们赶快归来吧!!

"私立公平学园"新登场了,是把 2 CD 发售的前作 EVOLUTION DISK 更新后发售的作品。

其中应注意的是模拟学校生活并创造独创人物的"热血春青日记"的变更部分。这回又追加了许多事件,更加 POWER UP 了。还加入了可在格斗 MODE 中使用的人物。

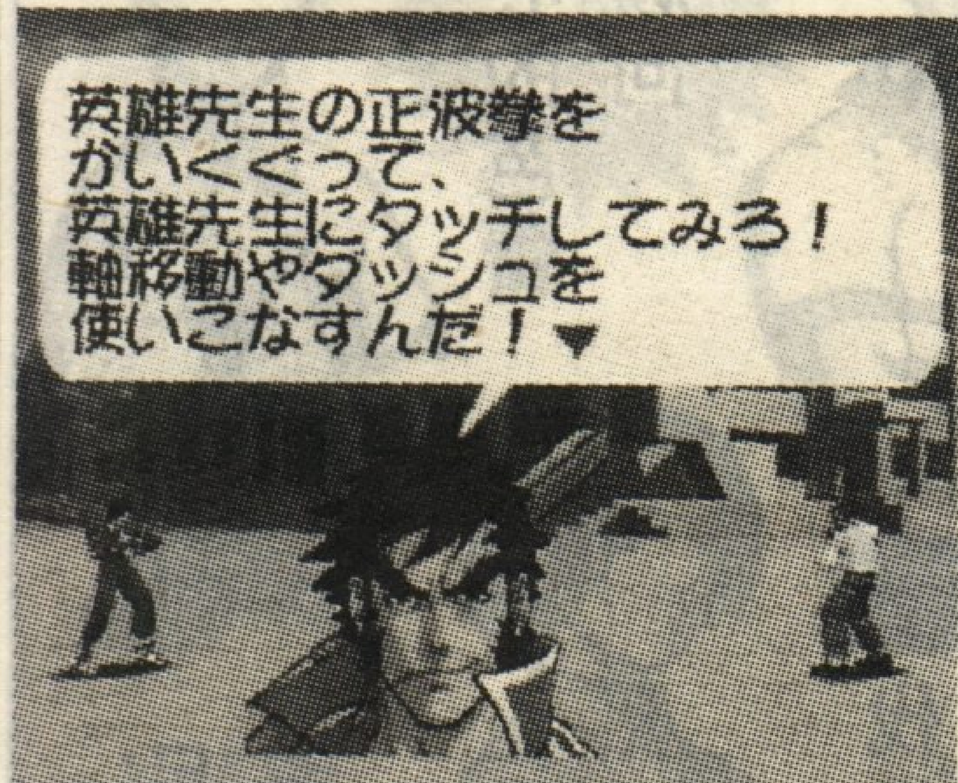
下面开始全面介绍新的"私立公平学园",在此先让我们来看看重新制作的"热血青春日记"吧!大家可以看出与前作的不同之处。





不同的 ACTION

技与前作同样通过考试可以学会,在本游戏中出现的学校的考试,不存在数学、英语之类的东西,只可学习技,为了在格斗中战胜对手就必须使用技,如果解决了以上的问题,就可一个个熟练掌握技了。





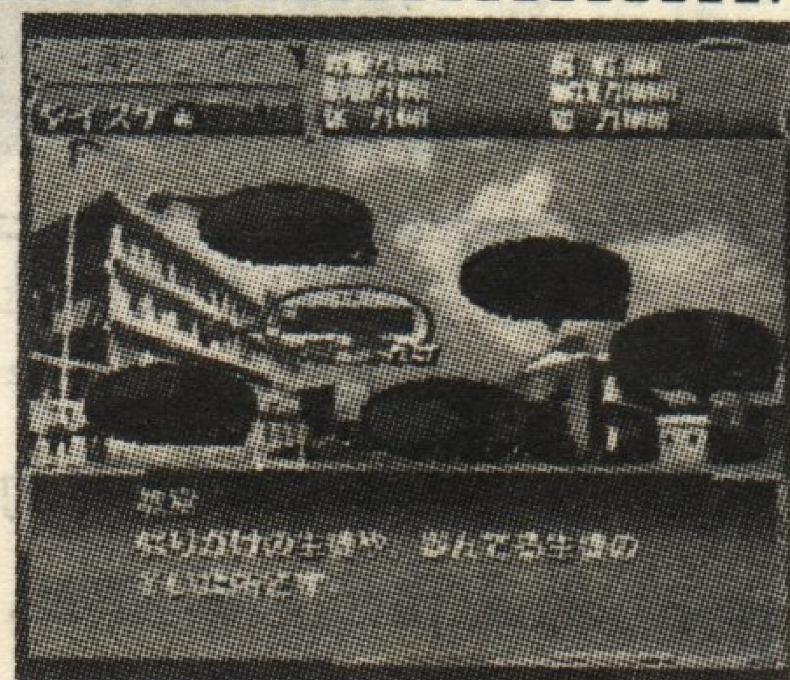
终于合格了!
真是不容易呀!



教练正在传授学员各种技法!

心跳的模拟

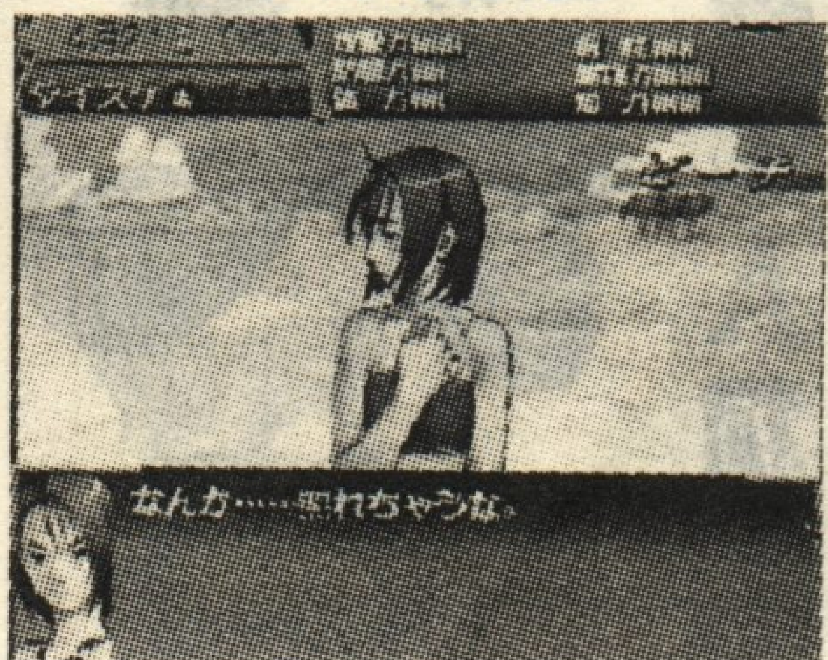
下面是模拟的因素,在学校生活中也涉及到了爱与友情,在"シャス学"中当然也可玩到这些因素。在校内移动可产生事件,通过事件提升参数,或与异性人物形成良好的关系,其中也有一点特别的事件哟。



⬆在学校内移动时所显示的画面,可以看出与前作相比有了明显的变化。



会发生什么事情呢?

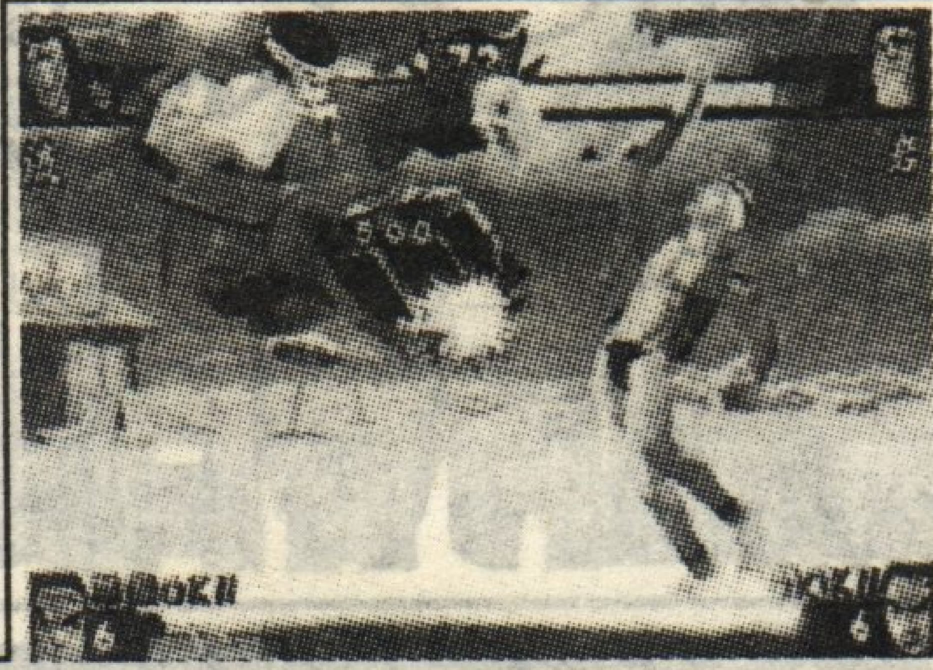


介绍新加入的两个人物

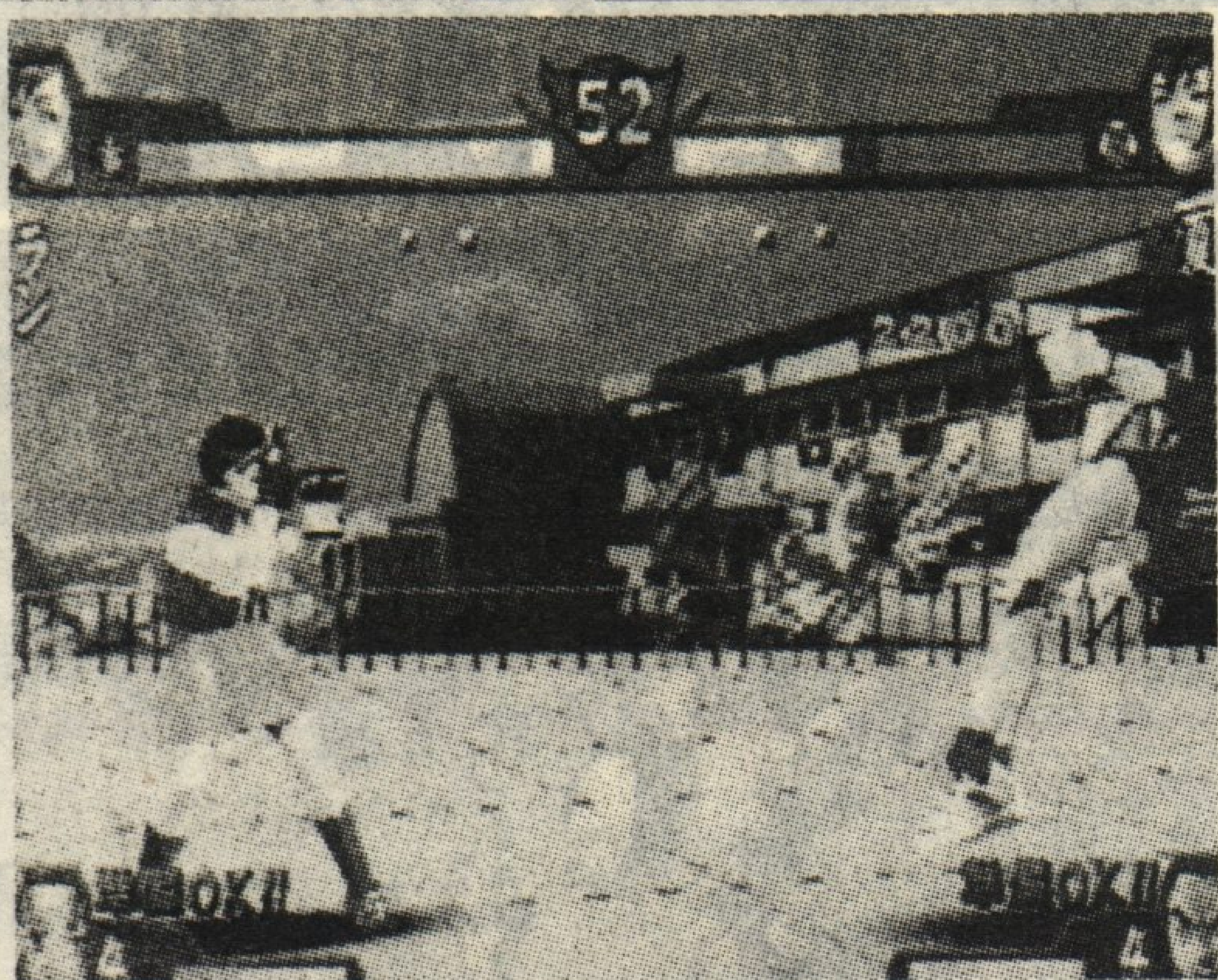


在"热血青春日记 2"中加入了前作中出场的 20 个人物，还追加了两个新的人物，新闻部员ラン的游泳部的流。

这些人物除了可玩淘汰赛和团体赛的格斗 MODE 中的玩者人物，都会出现在热血青春日记中，会产生什么样的故事呢？让我们向下看吧！



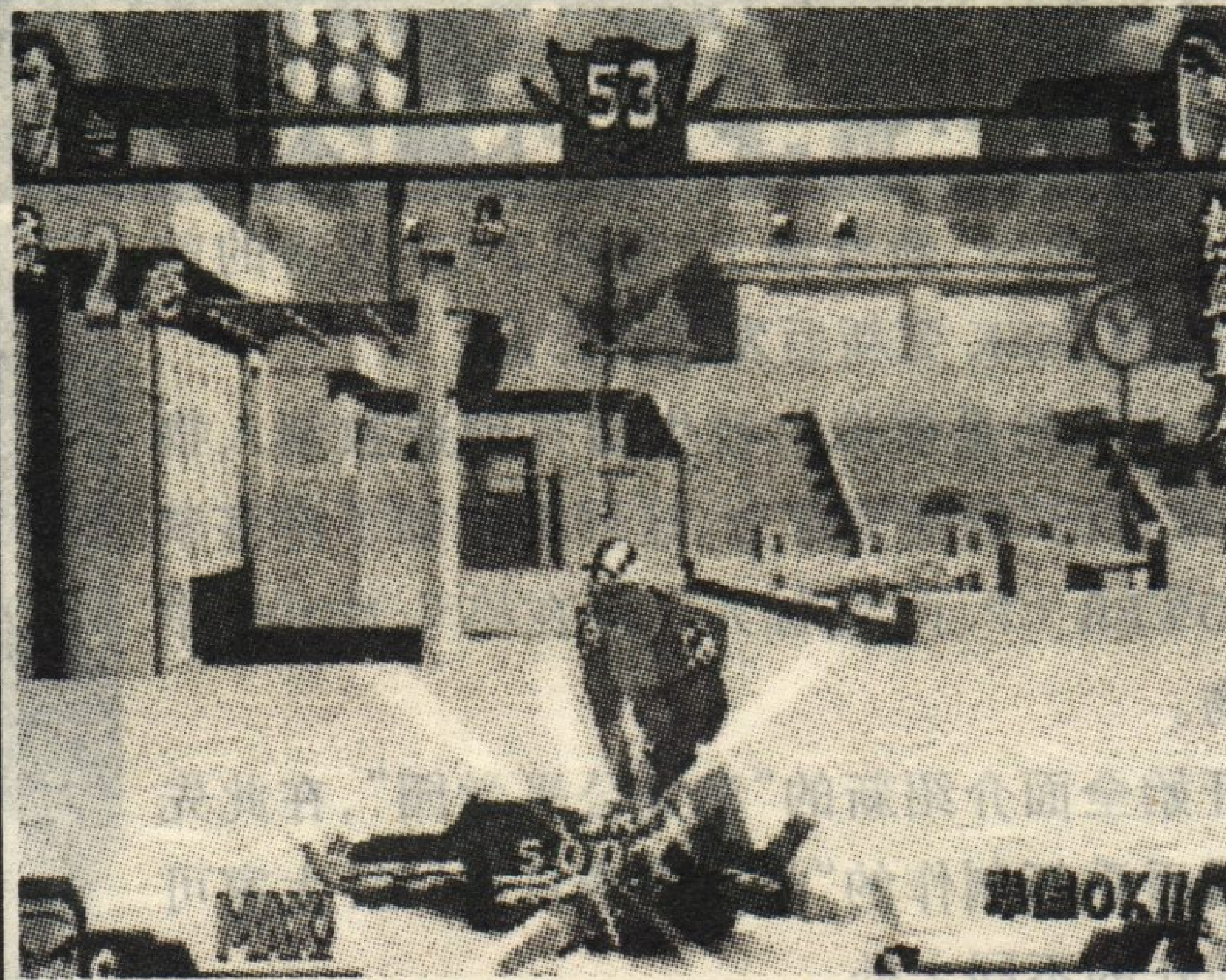
女记者——兰

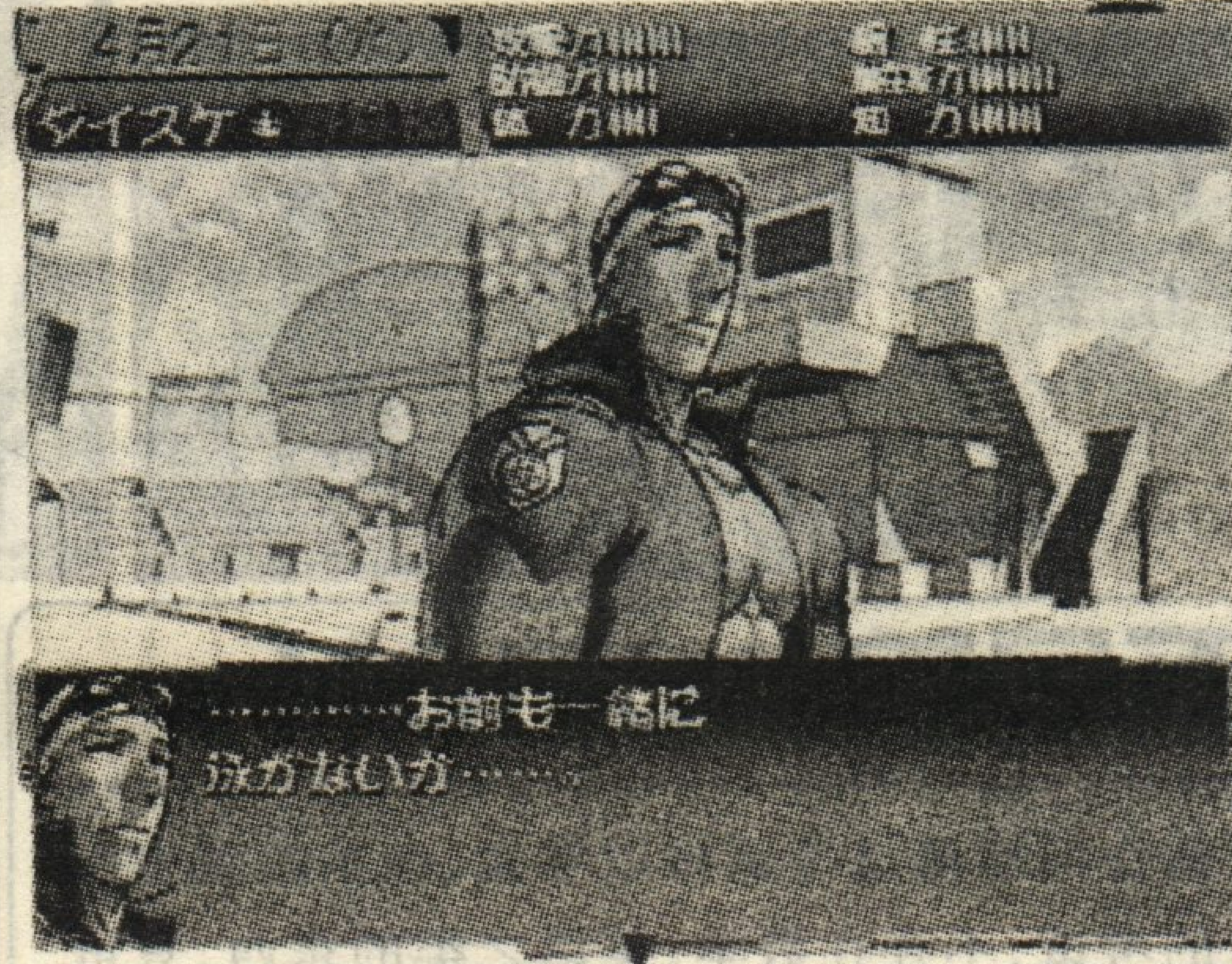




是太阳学园的一年级学生，是主人公一文字伐的同学，并且是新闻部的摄影师兼记者，平常总是拿着心爱的相机。

水泳部——流





是五轮高校的三年级学生，平时不爱说话，只是独自在不停地游泳，据他说除了游泳，其它的事情一律没有兴趣。

充实的辅助人物

增加的不仅仅是玩者的人物，在热血青春日记的故事中出现的辅助人物也大幅增加，以下是新辅助人物的介绍，其中也有像委员长和修一那样在前作中就有的人物。



将马的老兄——修一



吹奏部女部员



白衣老人——化学部顾问



太阳学员女委员长



热心的芭蕾部顾问



伐的母亲——一文字霞



足球部纯情女经理

除人物之外 还有许多追加因素

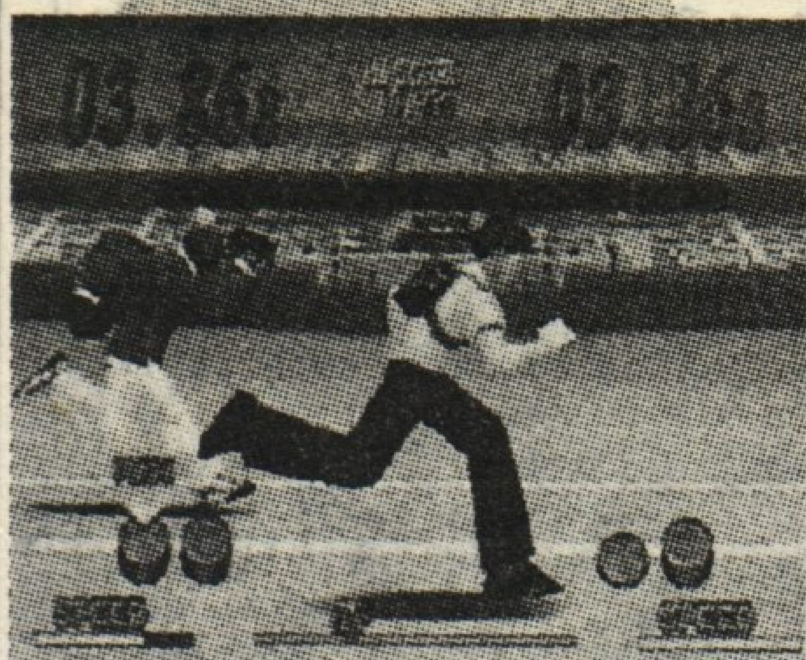
增加的不仅是人物，热血青春日记中的4种迷你GAME也增加至6种，前作中没出现的购买部也出现了，可以购买物品。此外还有委员长的相性诊断角，加入了提问形式笔答问题的中期考试等，总之有许多追加的要素。

下面对追加因素进行详细介绍，请仔细阅读

迷你GAME增加了

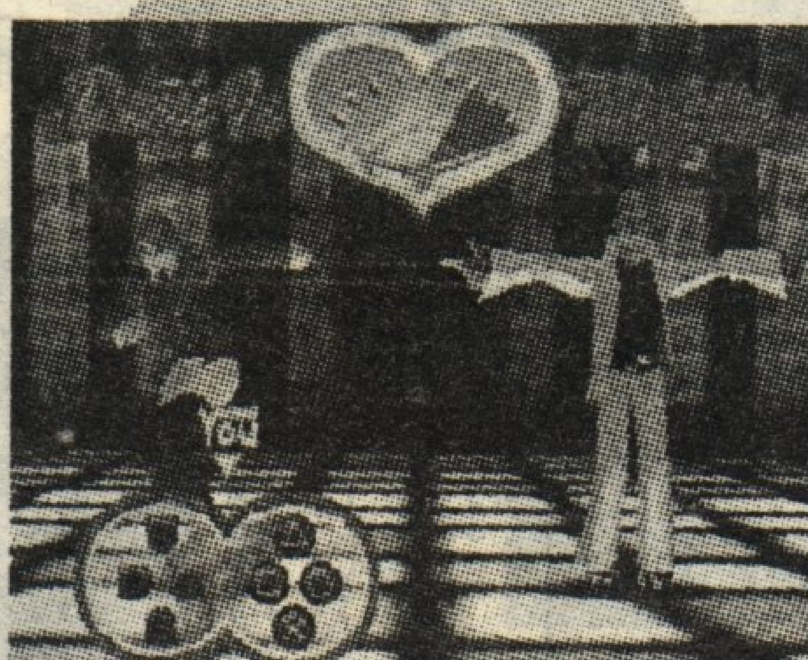
两个新迷你GAME是新增加的，一个是体育色彩浓重的“决战！炎之SPRINT”。简单明快，是比赛100公里跑步的东西，另一个是“DOKI－WAKU－DANCE”。输入指令进行跳舞的最作常有的游戏。

决战！炎之SPSINT



↑与同伴之间进行竞速，从上图的画面中可以看出角色的速度取决于玩者连打按键的频率。

DOKI－WAKU－DANCE



↑这个迷你游戏采用了现今最为流行的音乐类游戏的系统，对玩者的记忆力要求很高。

委员长的相性诊断角

让辅助人物的委员长进行相性诊断的模式，这被加入在两个合作战斗的“协力战”中，可对1 PLAYER和2 PLAYER的“爱之TWO PLANT攻击”的相性进行诊断，即使这样，如果有特技……

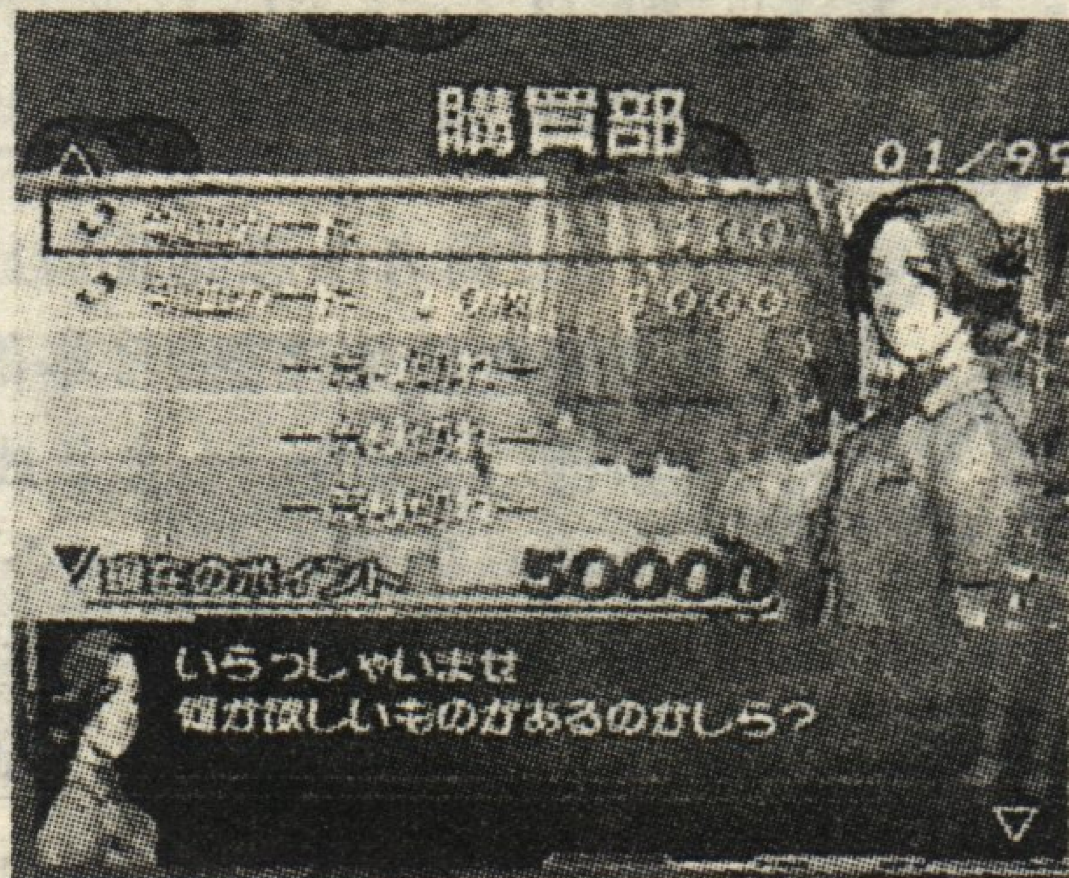


与委员进行相性问答

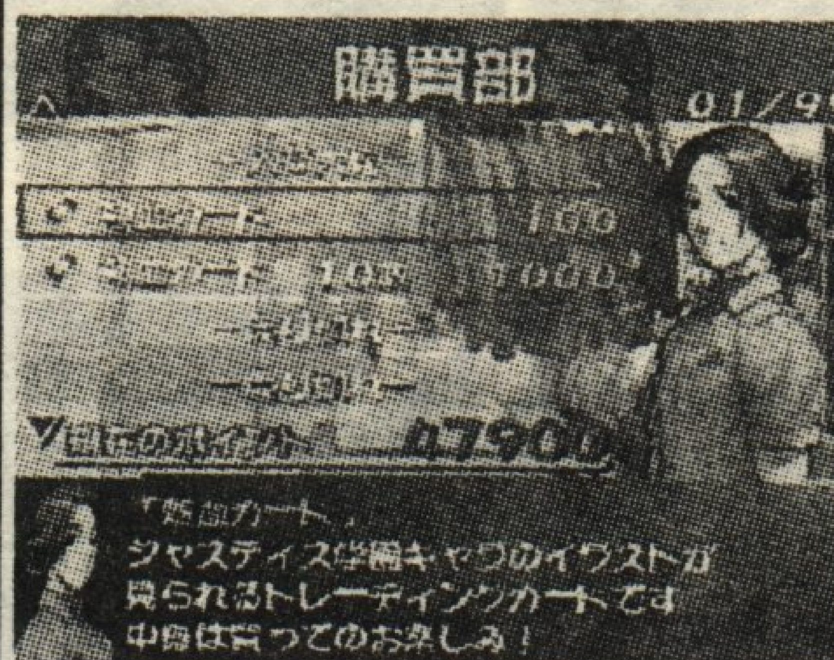


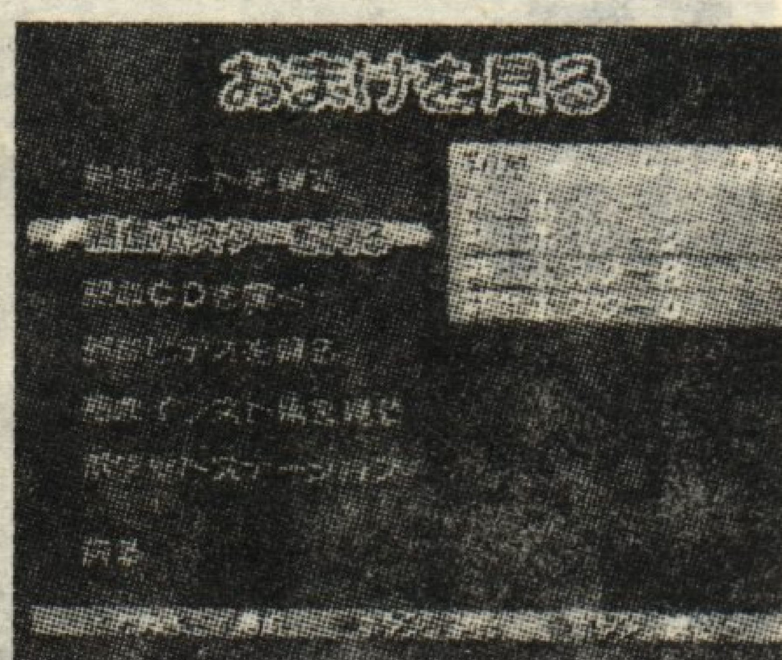
↑在进行相性问答时，回答问题的成功率会影响到角色各种相性数值的变化。

在购买部买道具

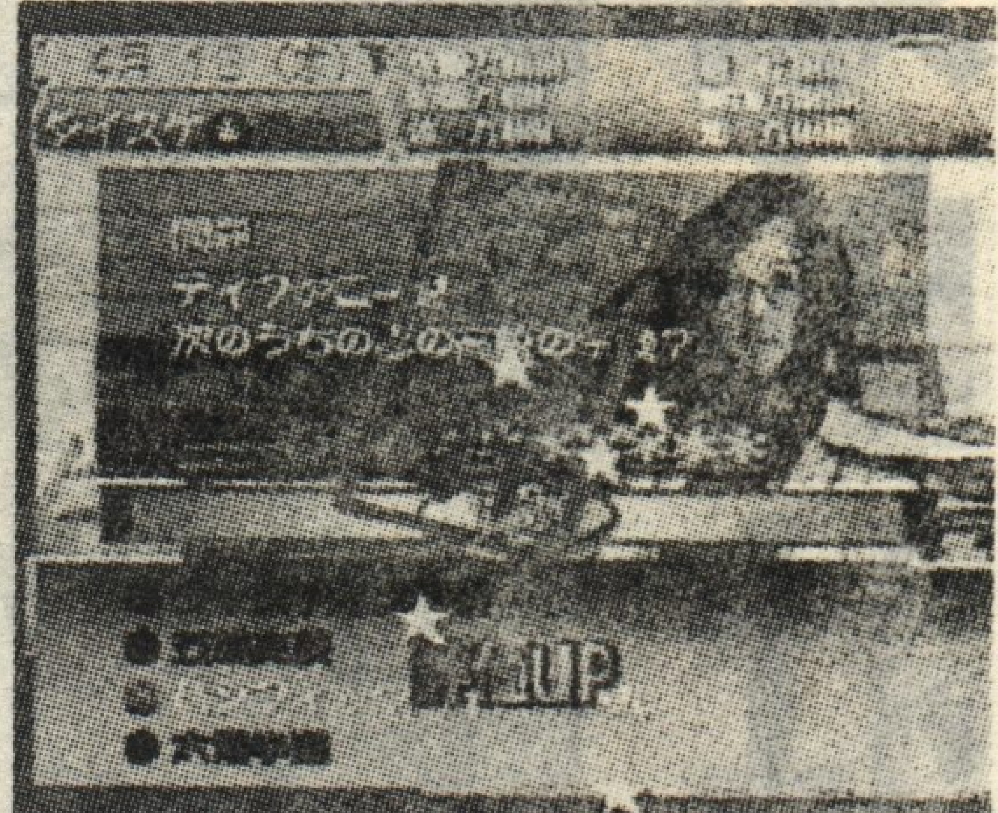


这回新登地的购卖部，这里使用对战中获得的POINT，可购卖把“ジャス学”中人物变成“TRADING CARD”中的“热血CARD”，可听“ジャス学”音乐的“热血CD等物品，这些道具可在おまけMODE中随意欣赏。





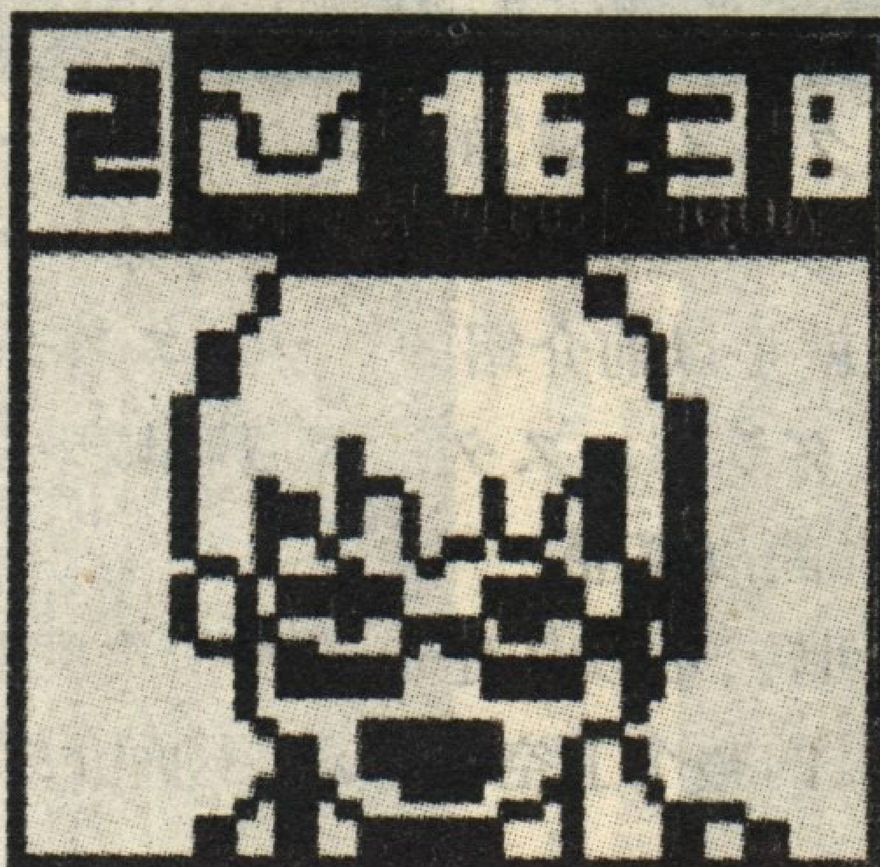
回答提问

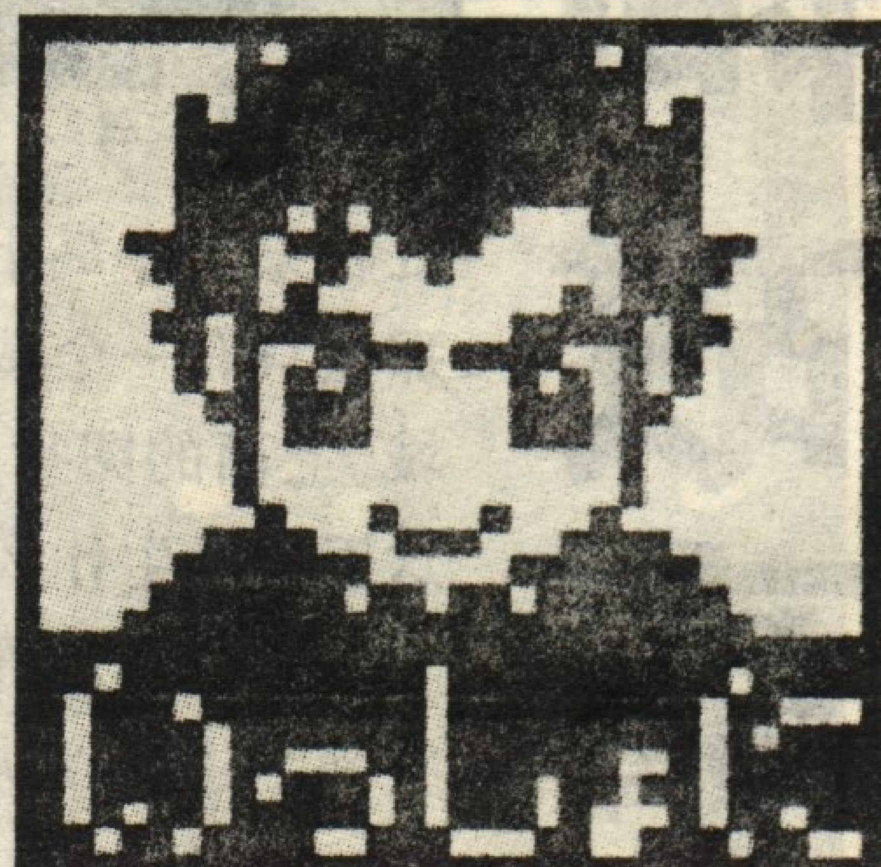


中期考试是笔头考试，说是笔头，但根本不用把答题写下来，关于“公平学园”的基础知识都是以提问形式提出，只要回答就可以了，回答正确可让参数上升。相反，回答错误，考试就会不及格，所以要注意，考试共有10个问题，合格线每个学期都变得更严格，好好预习吧！

对应POCKET STATION

“热血青春日记2”也对应POCKET STATION，用POCKET STATION带着人物走，可让好感度上升。另外还有3种迷你GAME，如果人物发出MAIL，玩者可与人物进行沟通。嗯，真热闹啊。







勇者斗恶龙 Ⅶ

新作追踪



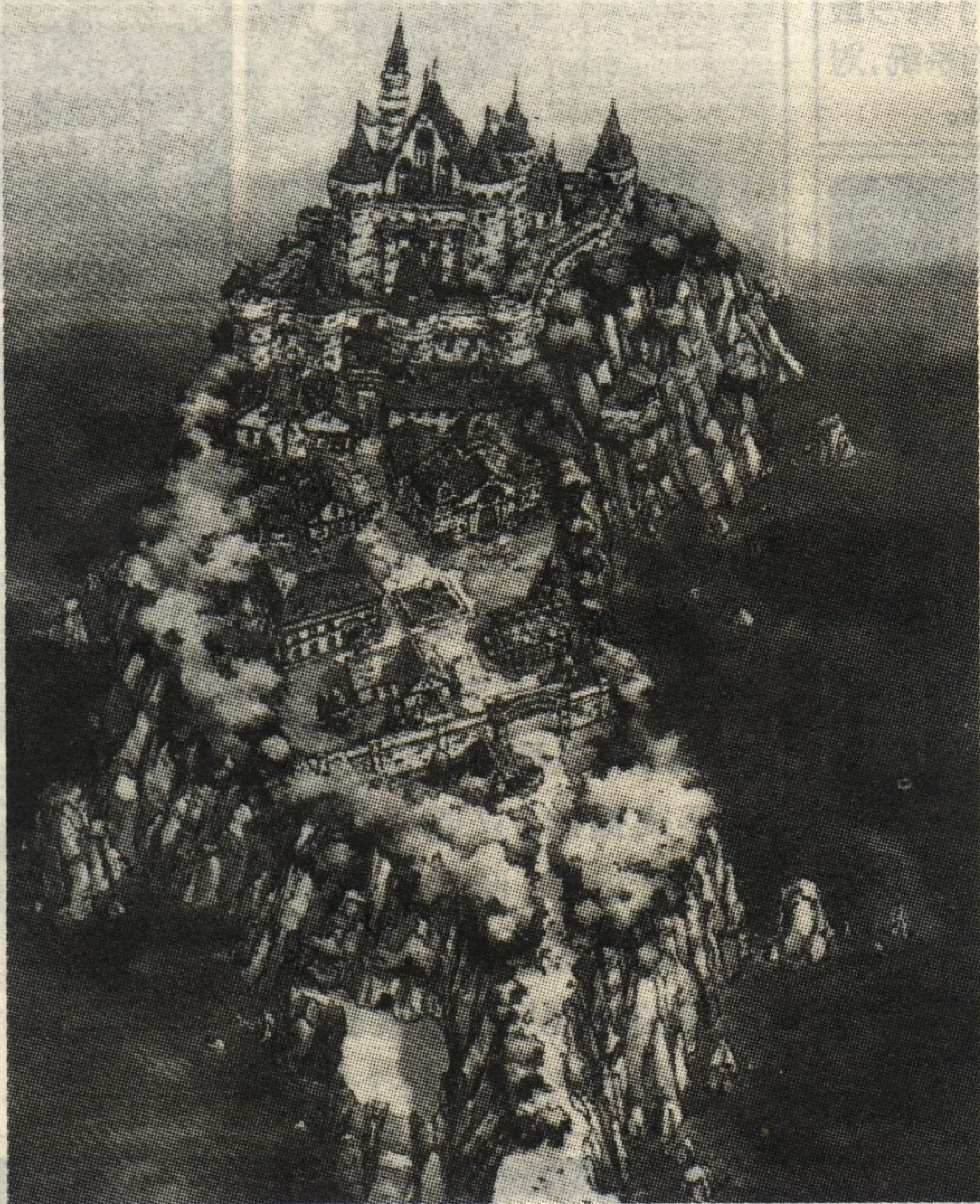
责编/E・T

厂商:ENIX
类型:RPG
媒体:CD－ROM
发售日:未定

从小岛开始的壮阔故事

"勇者斗恶龙Ⅲ"自从公布了初期的资料以来,一直没有任何消息,日本的众多媒体也相继进行了各种猜测。时至今日,这个被称为受到百万玩家热切企盼的佳品依然没有任何令人振奋的情报,甚至连战斗画面都没有,真是让人等到花儿也谢了!

本次 ENIX 公布一些游戏初期的资料在国内以及村庄的景色也有了新的画面,但其真面目还是不为人知。本来应该是于 FFⅦ差不多同时发售的游戏,现在就连 FFⅧ都已经过去了它还不见踪影,不过这样也可能会使它的游戏品质很高也说不定。

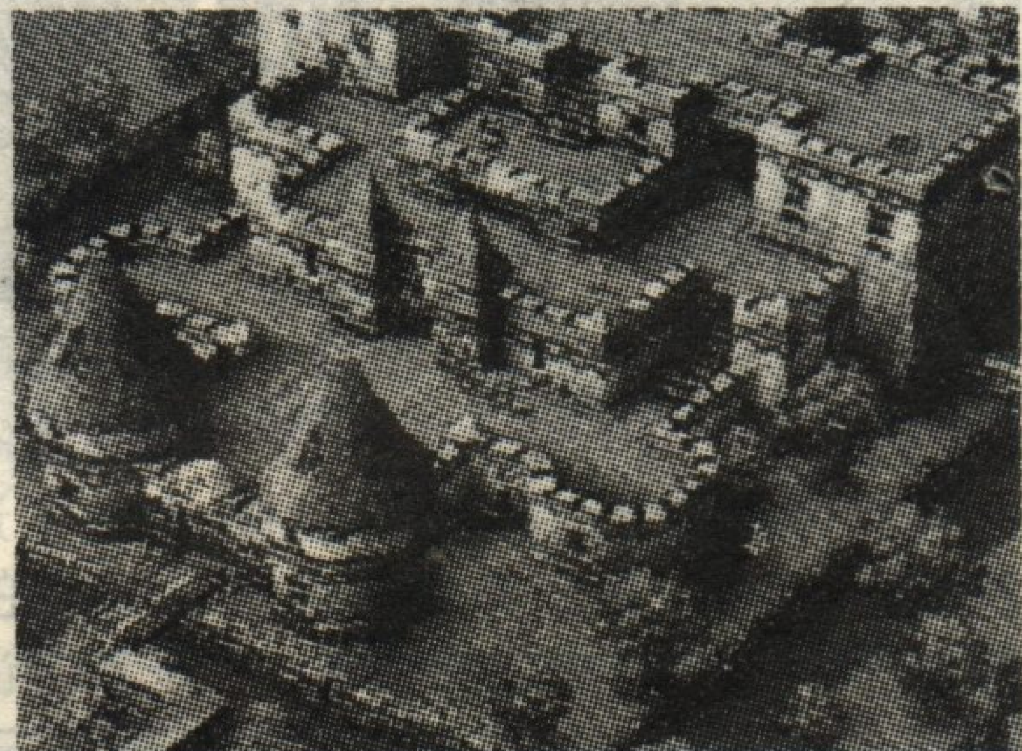


在"ドラゴンクエストⅦ"的世界中,主人公最初处在某个小岛上,故事也是从这个岛上开始的,但在那里只有一个城,就是以前介绍的グランエスタード城。上面的图片是グランエスタード城和城中的镇,这里会发生什么样的故事呢……。

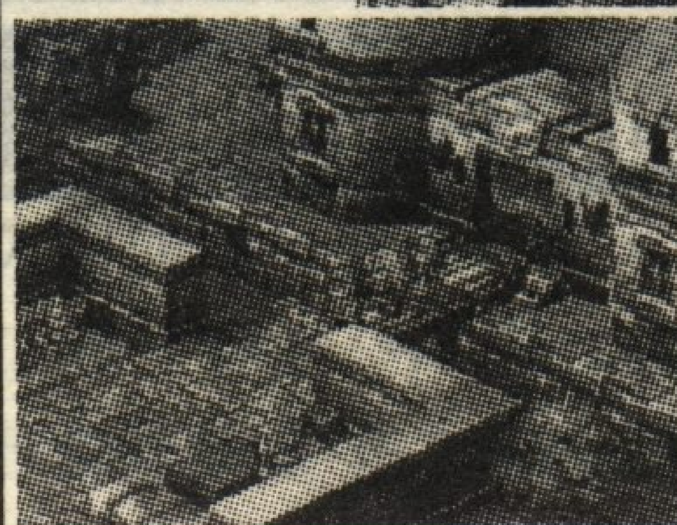
另外让画面回转,可以从建筑的各种角度观察。实际上还可以从城的整个上空向下看,下面介绍这些照片,请仔细看。

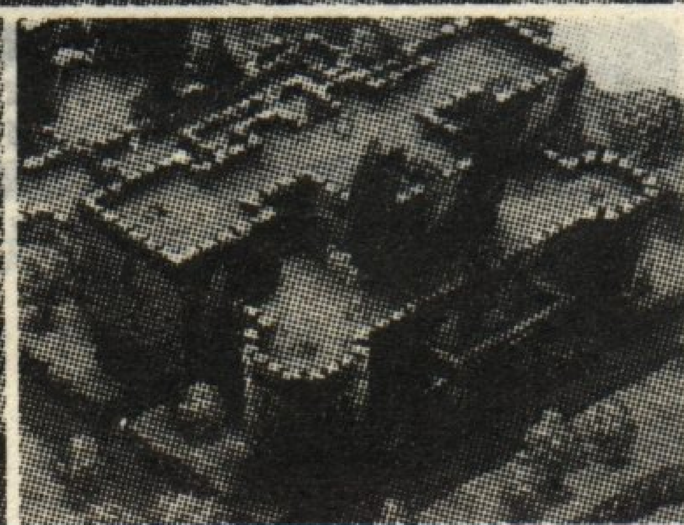
グランエスタード城

ベーンズ・グラン王治理的グランエスタード城。王子キーファ和主人公一同冒险。作为渔民儿子的主人公与キーファ有什么关系呢?



城的构造可尽收眼底,而城中的士兵以及在行走中角色的模样依然保留了此系列的原有风格。

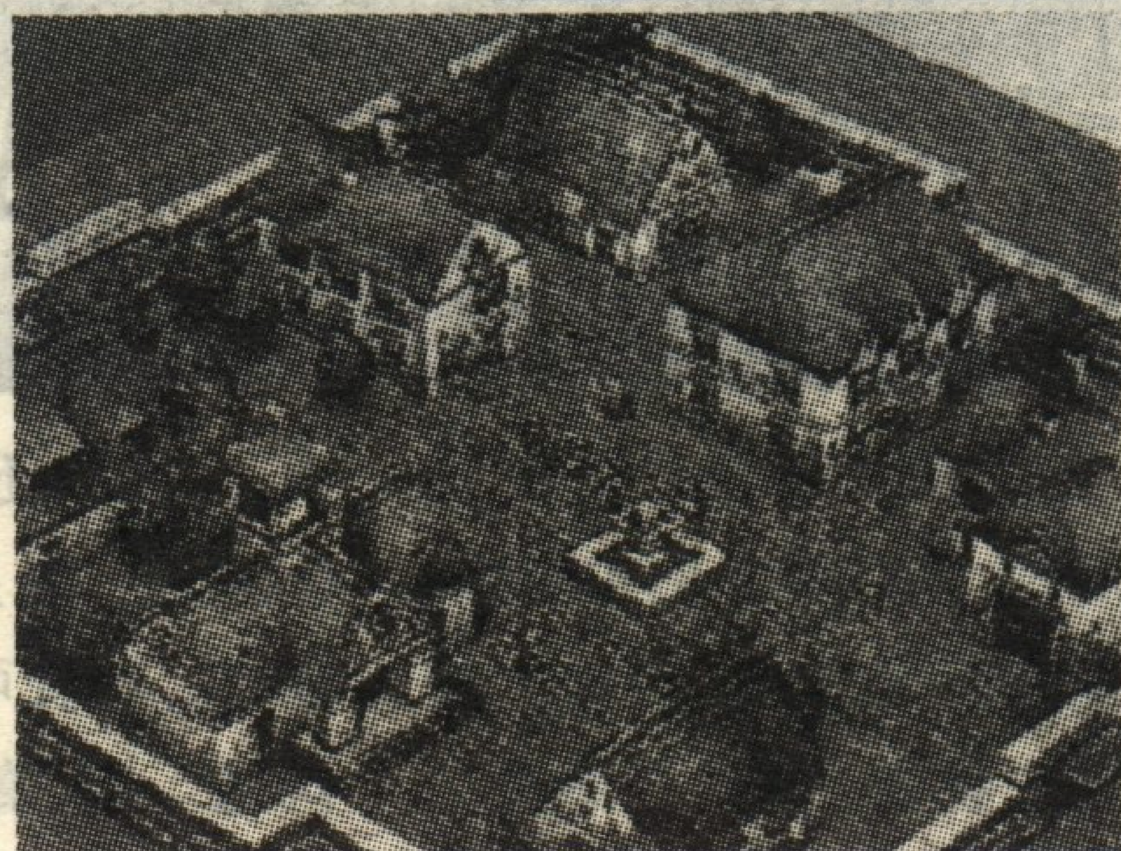




グランスタード城 城下町

町中或整个町都可以从上空看。如果每次去新的町时都看一下整体图的话,就不会在町中迷路了。另外,会有人在建筑的内侧,这种从正面看不到的位置,要时常的改变视角。在建筑之间不断调整合适的视点,仔细检查,也许会有什么发现。

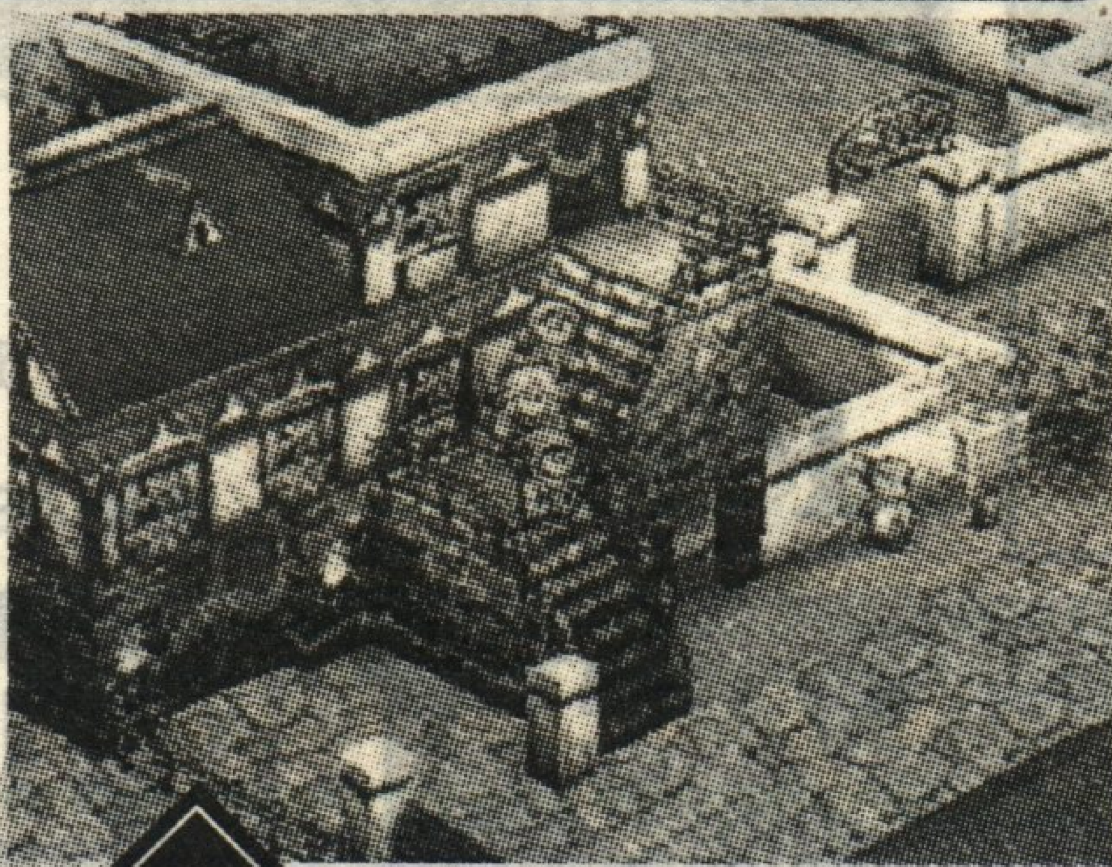


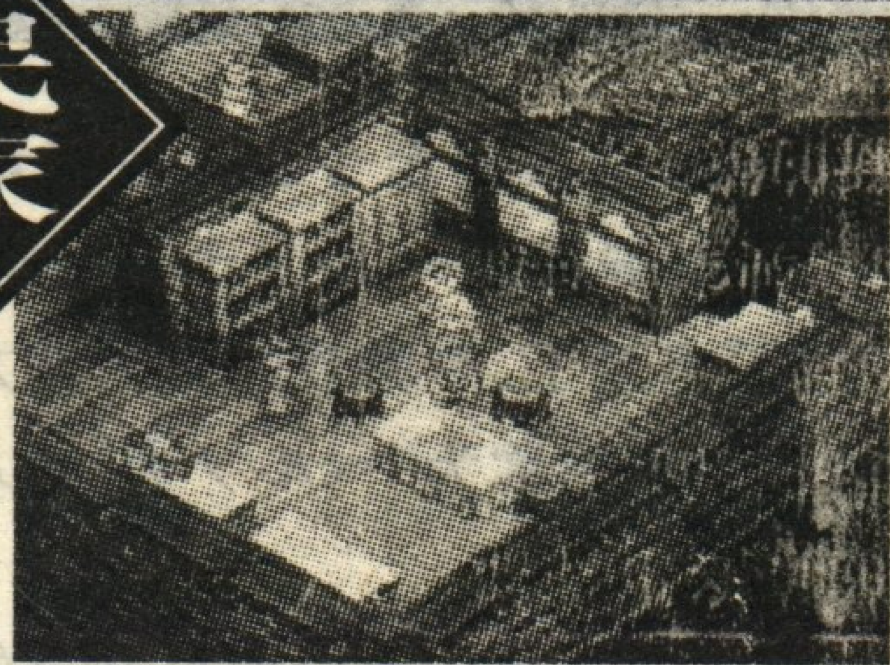


冒险舞台更加广阔

主人公为什么要冒险呢，现在还不清楚。但是，冒险舞台并不仅仅是グランエスタード城周围一带。在グランエスタード城的城下町中见不到的大房子，未知的建筑物、看不到顶层的高塔等，等待主人公冒险的世界会不断展开。请注意这里的照片。古式建筑和墙壁，夕阳时天空的样子，木制住家中的温暖，都有一种处在当场的现场感。冒险之地会是什么样子呢？期待与不安的日子还有多久呢？

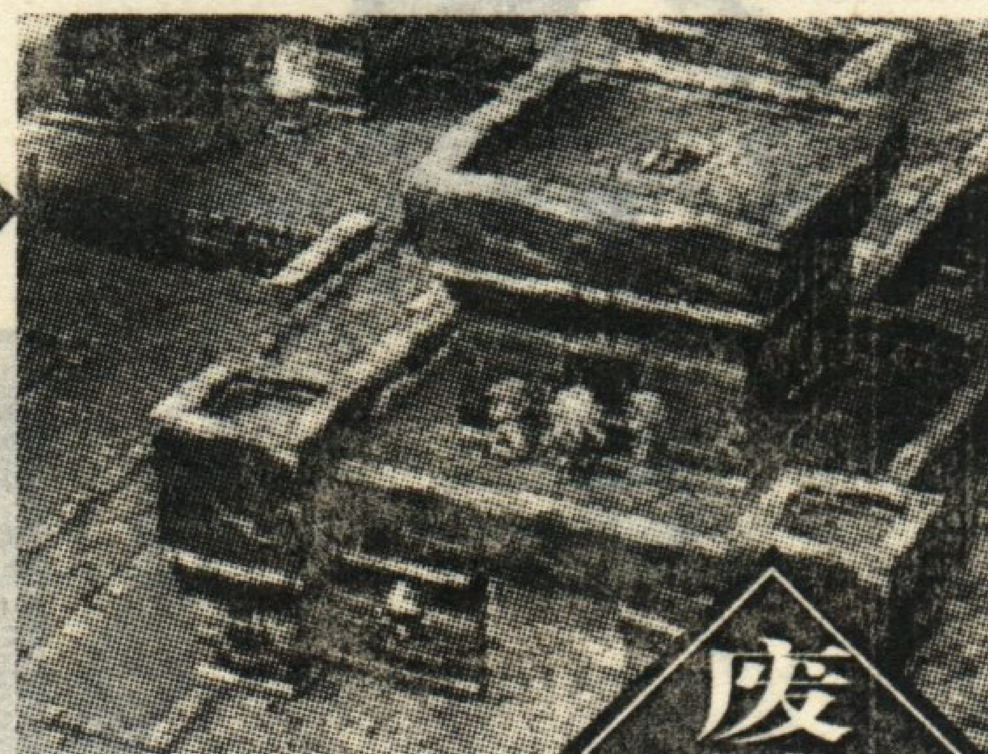






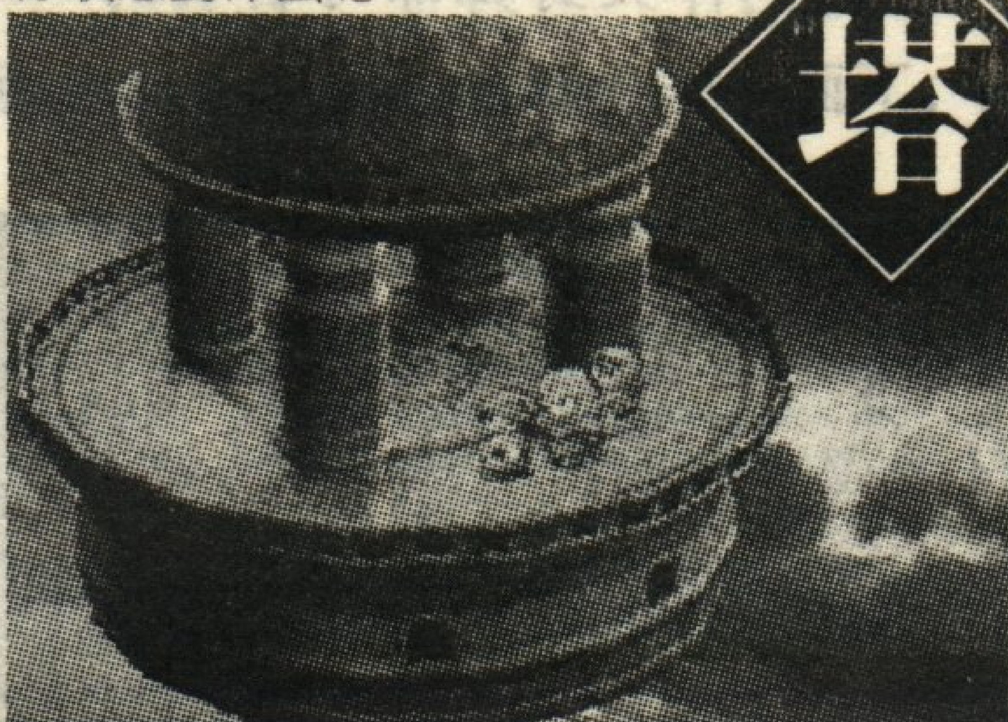
民家

➡村中民宅的规模也是各异的。



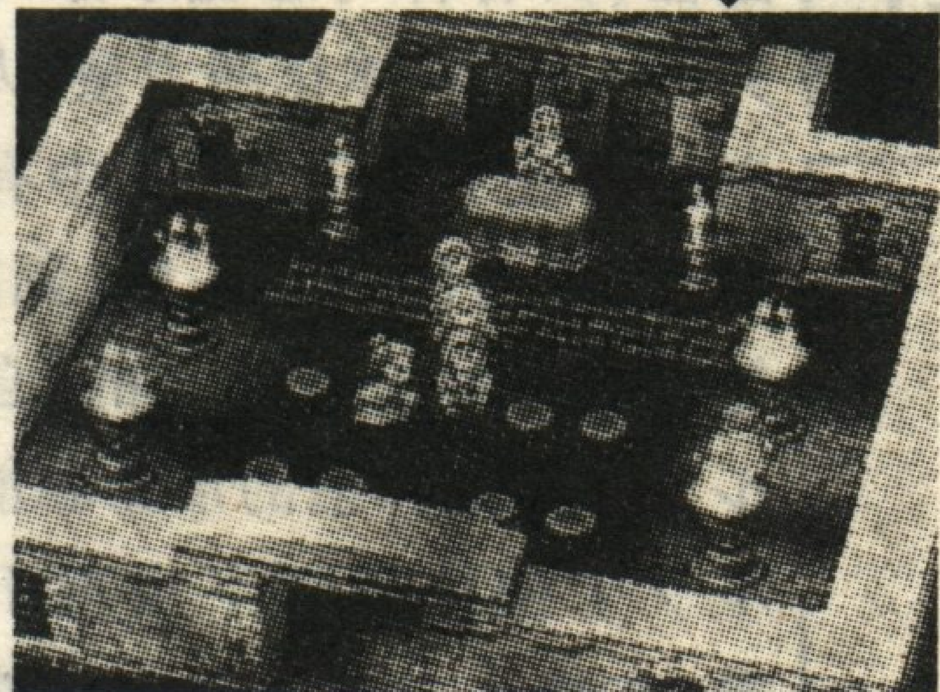
教会

⬆⬇从建筑上方的大钟便可知道这里是教会的所在地。



塔

⬇从塔上看远处夕阳的景色会使你联想到什么呢？



酒场

⬆酒场中通常是冒险者的聚集地，在这里还可能遇到新的同伴。

➡在本系列中教会的作用基本是用来复活、解除各种状态等，本次还有新的用途吗？

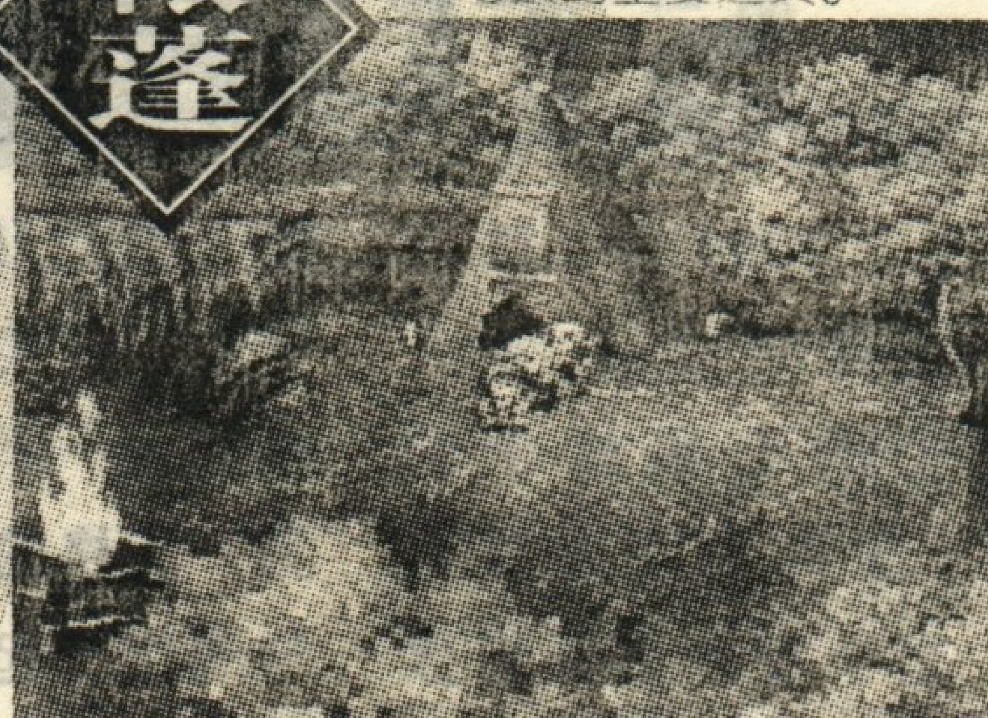
废墟

⬆主角异形人来到古建筑的废墟中进行探索。



丸太小屋

⬇村中的某个小屋，从画面上可以看出角色正在小屋外的木桶处寻找物品。

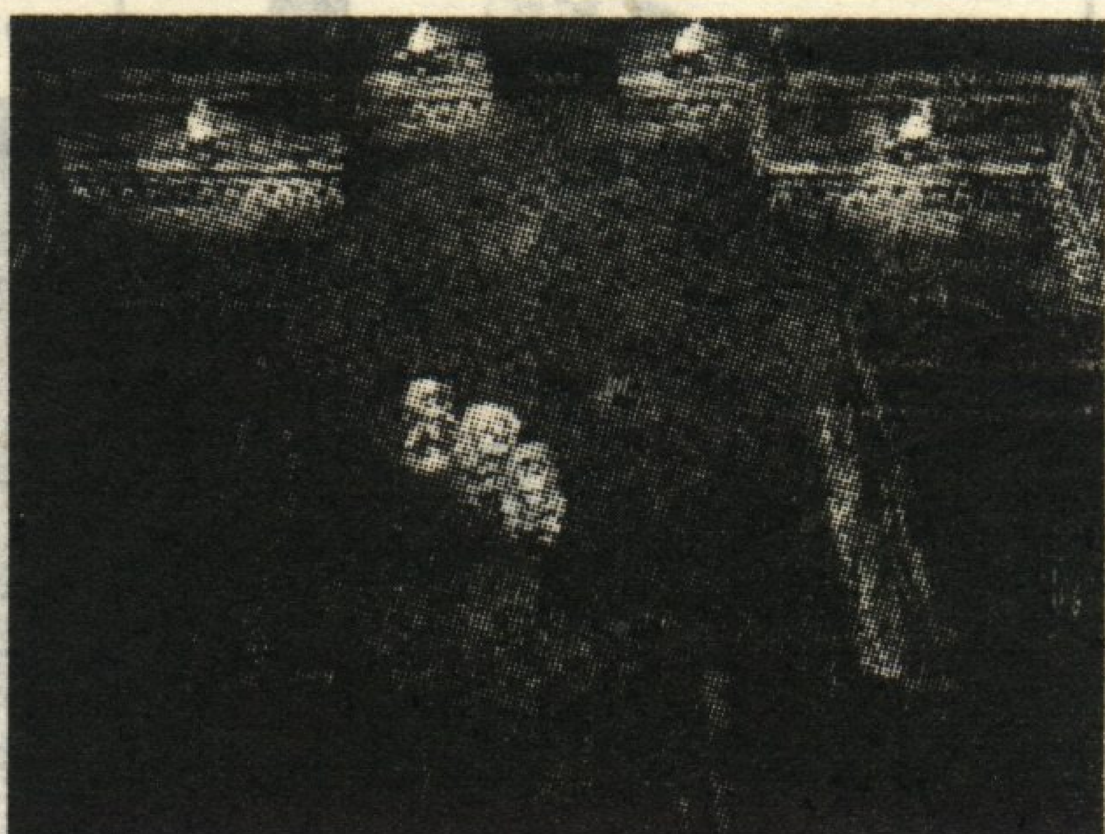


帐蓬

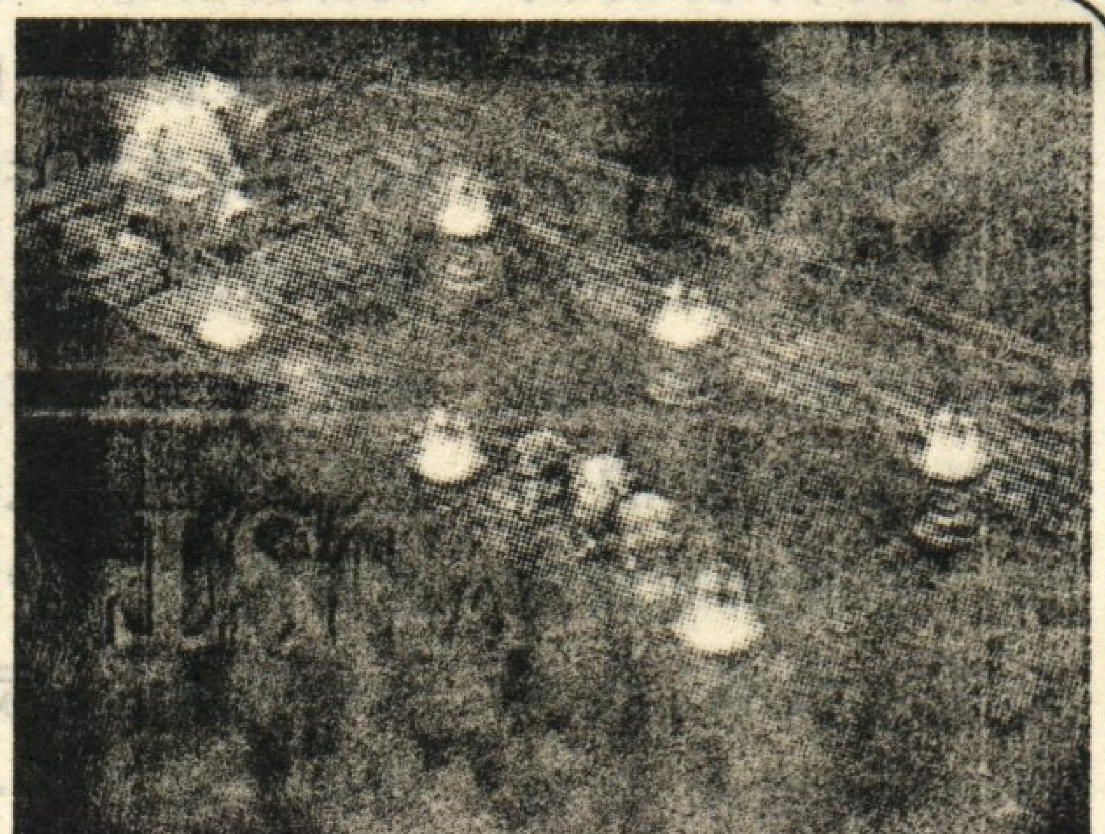
⬇在旅行中野营帐蓬是必不可缺的重要道具。

洞窟

RPG中常有的洞窟，下面是公开的洞窟照片。可以感到黑暗和墙的质感，让人涌起恐怖感和好奇心。从斜上方向下看的照片中，可以看出视角是不断转换的。



⬅➡在黑暗的洞窟中通常都会遇到恐怖的事情，而右图中出现的龙头是怎么回事呢？





女神异闻录2

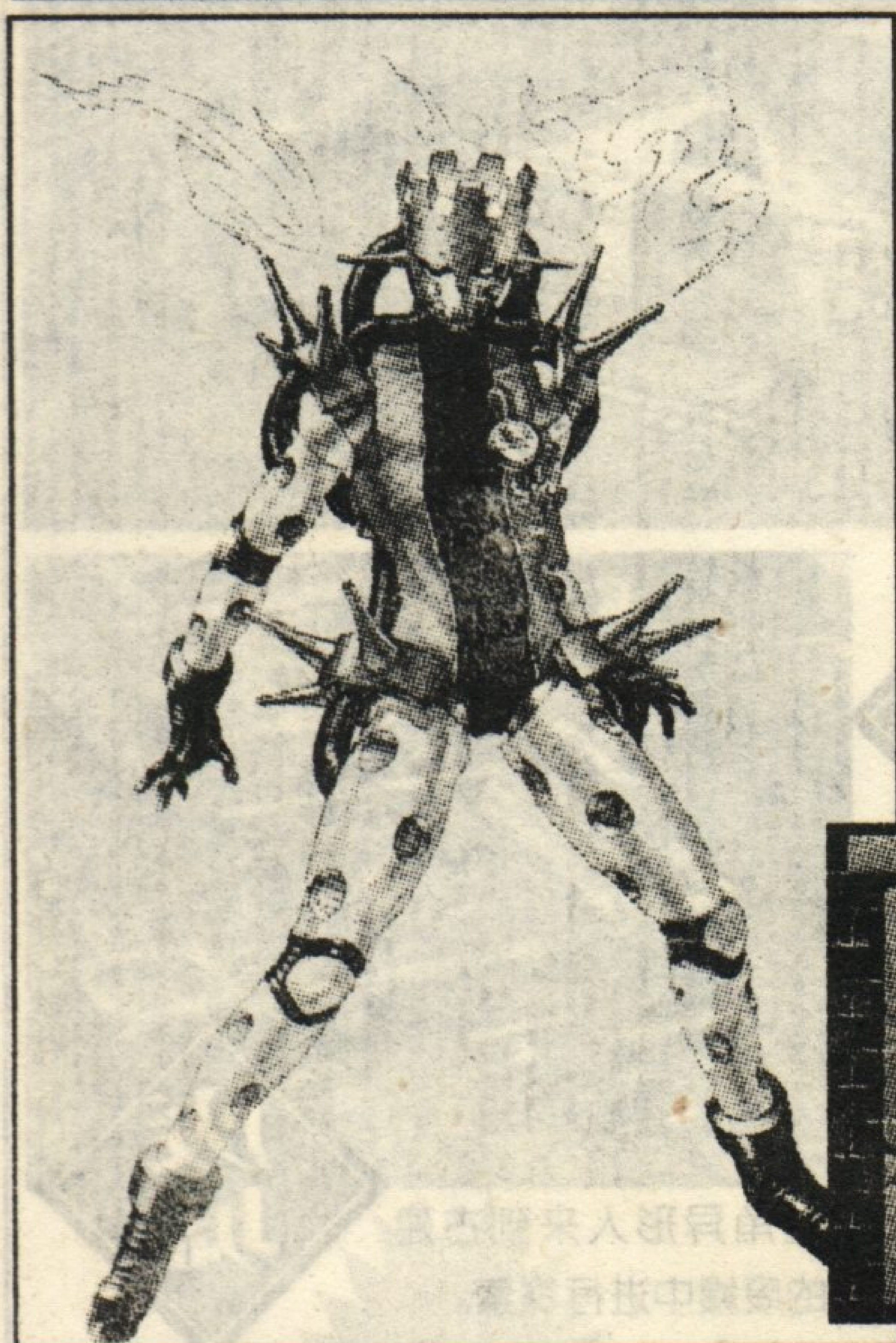
新 作
追 踪



责编/E·T

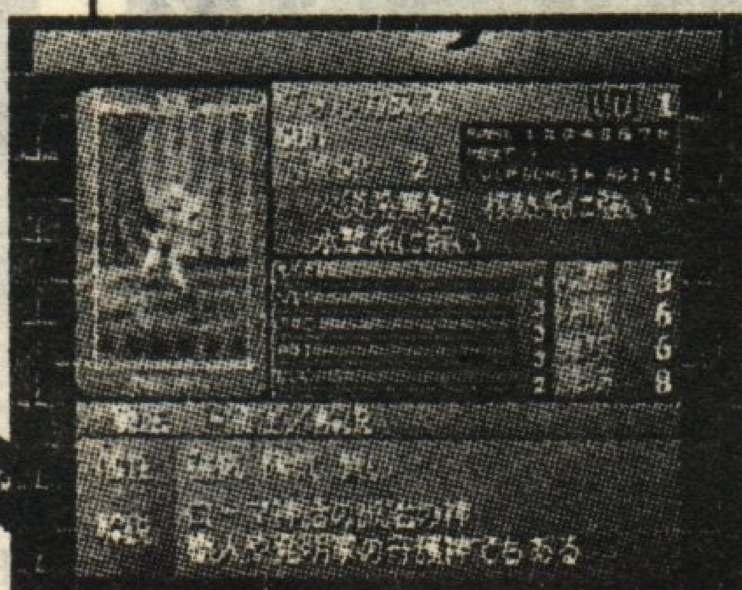
厂商:ATLUS
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年夏预定

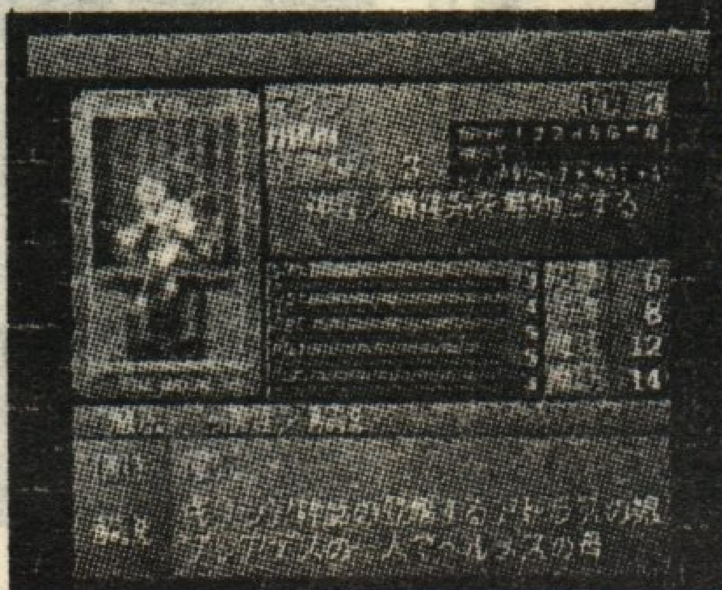
初期ペルソナ的正体判明



1996年发售至今仍具有坚定支持者的RPG"女神异闻录ペルソナ"的续篇"ペルソナ2罪"出场了,本游戏的最大魅力在于精炼的故事和利用称为"ペルソナ"的人格能力的战斗。

这回的特报中有以前公开过的故事和主人公与同伴天野舞耶可召唤的ペルソナ2个,下面是作为舞台的都市以及设施的介绍。







STORY

1999年,舞台是珠间留市。主人公的七姐妹学园(通称为赛普斯),是个有许多好男孩的男女同校的高中。从某时起,在学校的学生中发生了不明原因的怪病。在此之前,城中就传播着奇怪的传言。"赛普斯的校章是咒之校章,放入身上容貌就会被毁"。然后传言相继变成了现实。可以召唤称为"召唤士"的另一人格的主人公,与同伴一起,一边对抗各自宿命、一边追查着城上发生的事件。传言与事件的关系渐渐清楚了。传言是什么?召唤士又是什么?掌握主人公等生命的是什么?在静止的时间内行动,一切从学校开始……。

ペルソナ是什么?



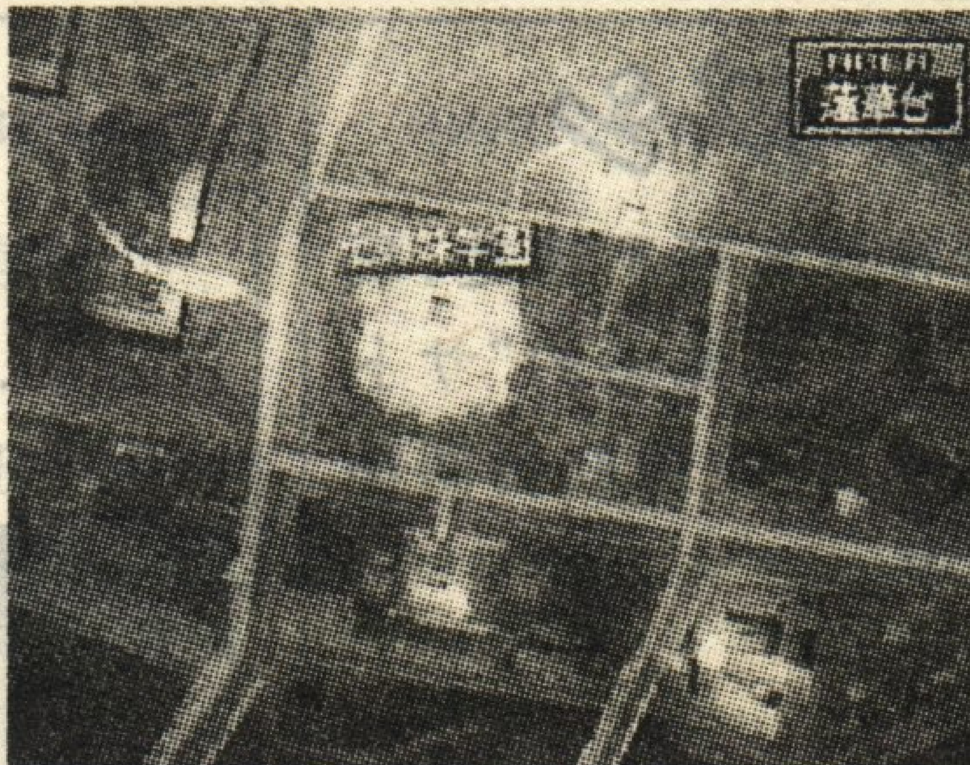
ペルソナ是潜于心底的自我多面性(具有神与恶魔形象与能力的另一人格)具体化的力量,人可以认识的自我有千万种,其中有像神的慈悲,恶魔的残忍一般,剑圣、枪手等具有各种特殊能力的"自我"。ペルソナ通过神话的形象和能力在ペルソナ使的意识下出现于现实世界,在战斗中发挥出各种能力帮助ペルソナ使。

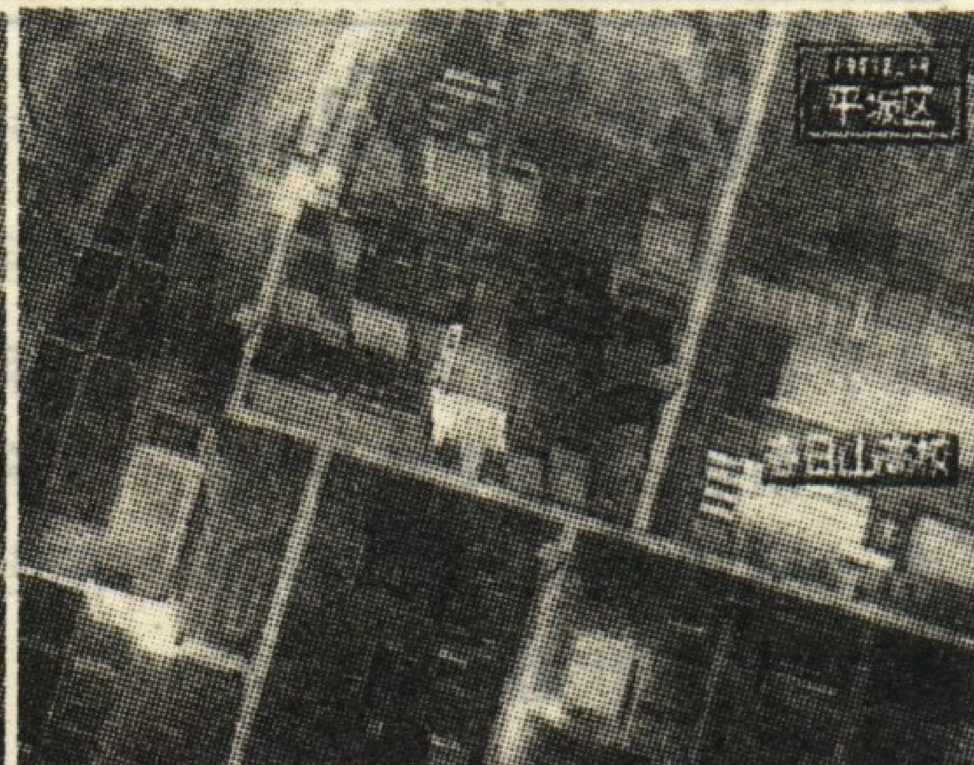


主人公等居住的都市的设施

这里介绍主人公生活的都市，都市的名字叫珠闲留市，面海人口为128万的政令指定城市，有众多关联企业。珠闲留的地名由来据说是スパル(プレアデス星团)的别名，其历史可追溯到公元前。

主人公所在的七姐妹学校位于珠闲留市的莲华台地区，一同行动的荣吉的春日山高校位于留有古风的平坂区。此外，珠闲留市还有各个地区和设施。下面把搞清的一些设施介绍给大家。



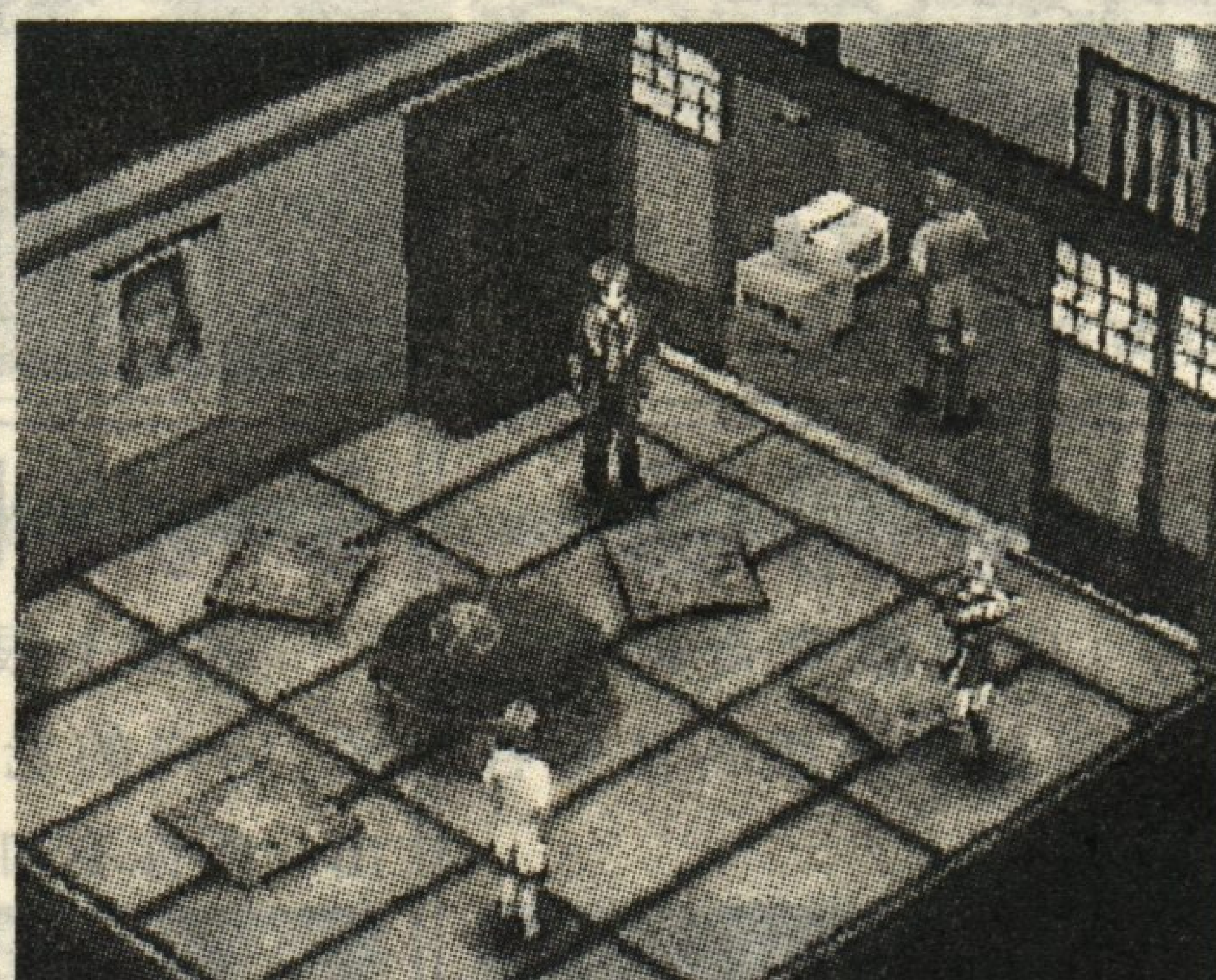


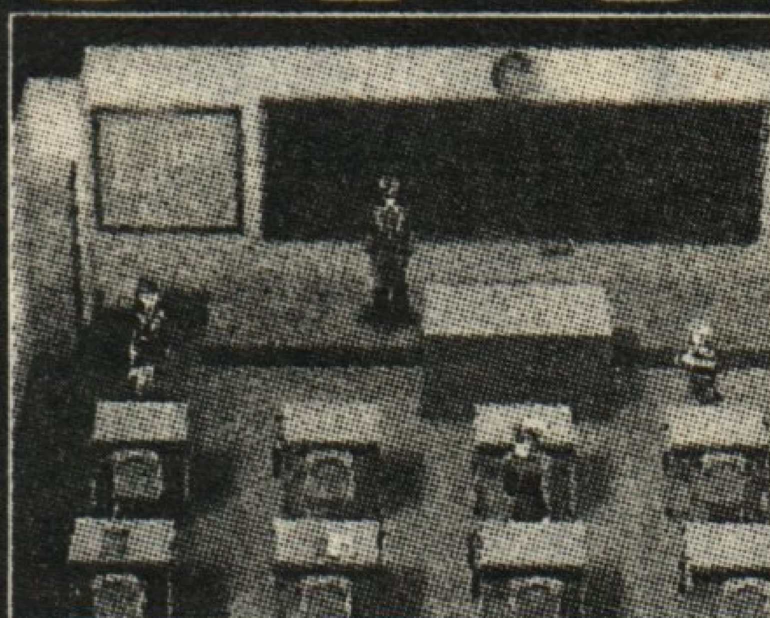
●欢迎来到光怪陆离的"女神世界"●

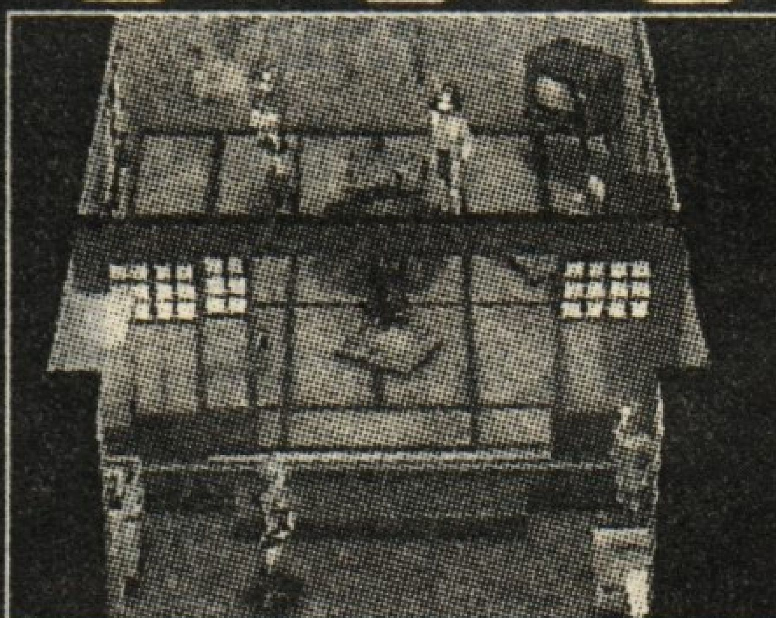
七姐妹学校

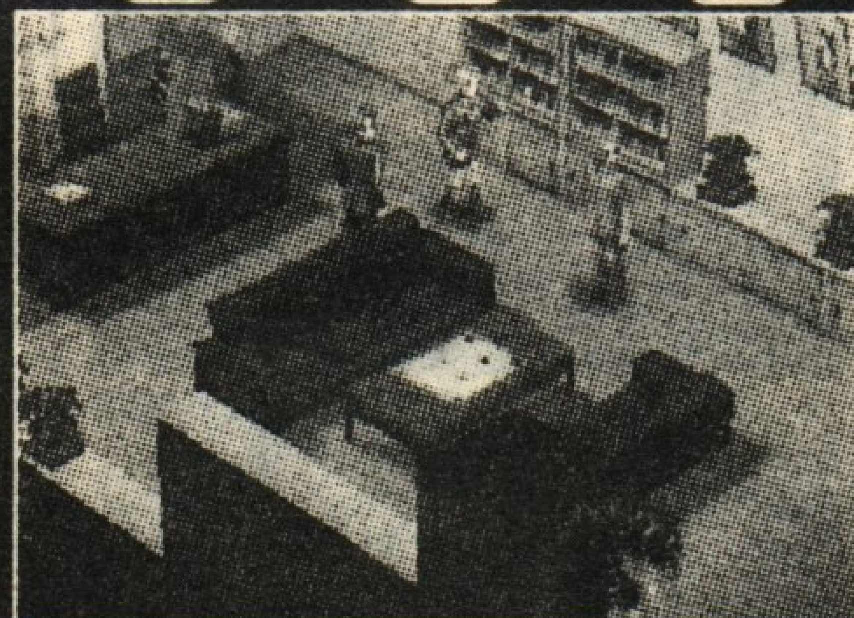
通称为SEVENS的七姐妹学校，佩服校章和徽章行动是与别的学校的区别，每年举行的学园祭常聚来众多相领的女高中生，但是另一方面，也存在着出现教师幽灵的钟楼的不吉传说。最近还发生了沉重间出现容貌变异常的不明怪病。众多学生缠绷带上学也成了一奇怪的风景。

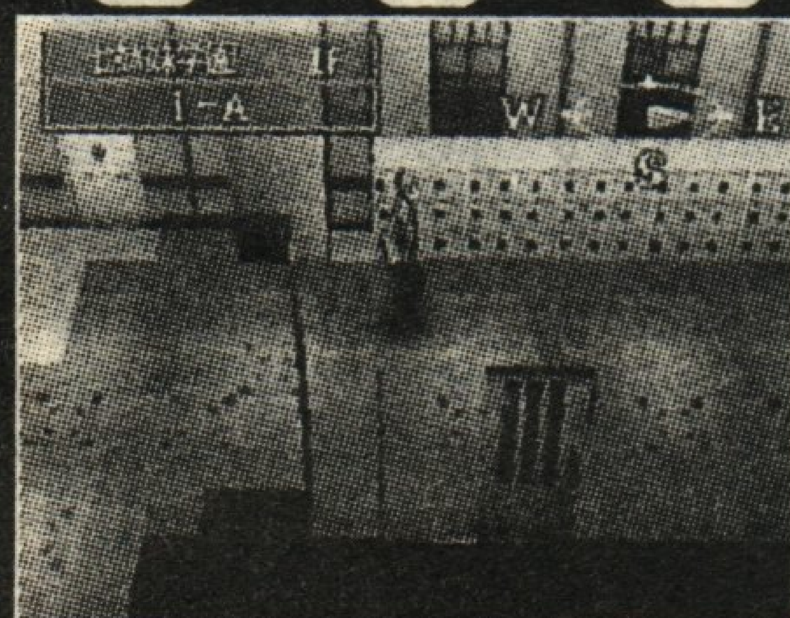








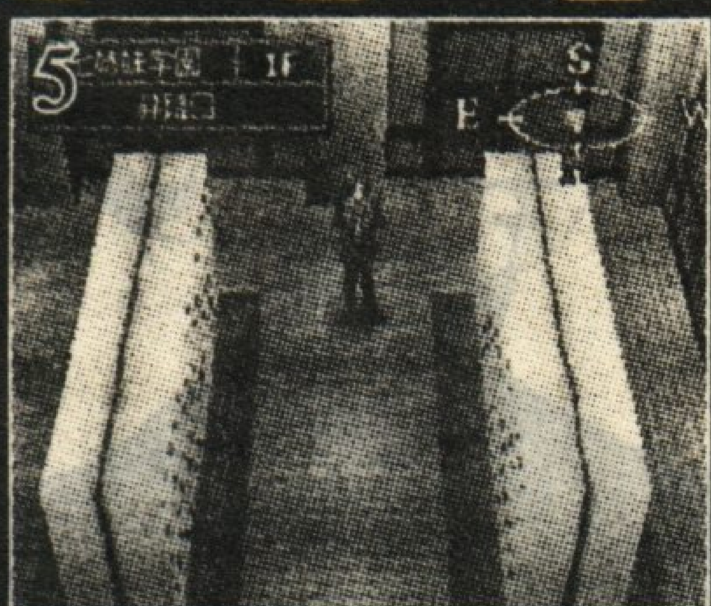


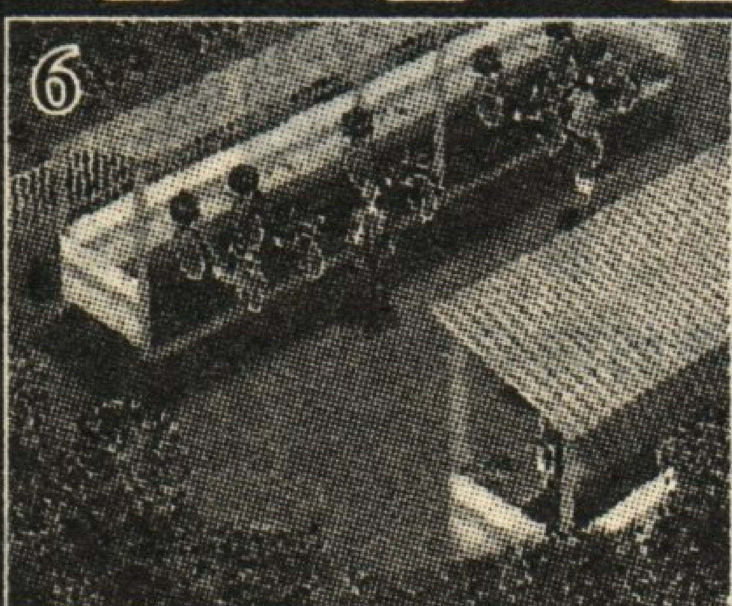


1. **教室** 2. **校务员室** 3. **校长室** 4. **走廊**

在学校中各个场所都可能存在着重要的情报，仔细地将这些地区逐一调查是十分必要的。因为情报的收集在本游戏中有着至关重要的地位。

5. **木屐箱** 6. **停车棚**





春日山高校

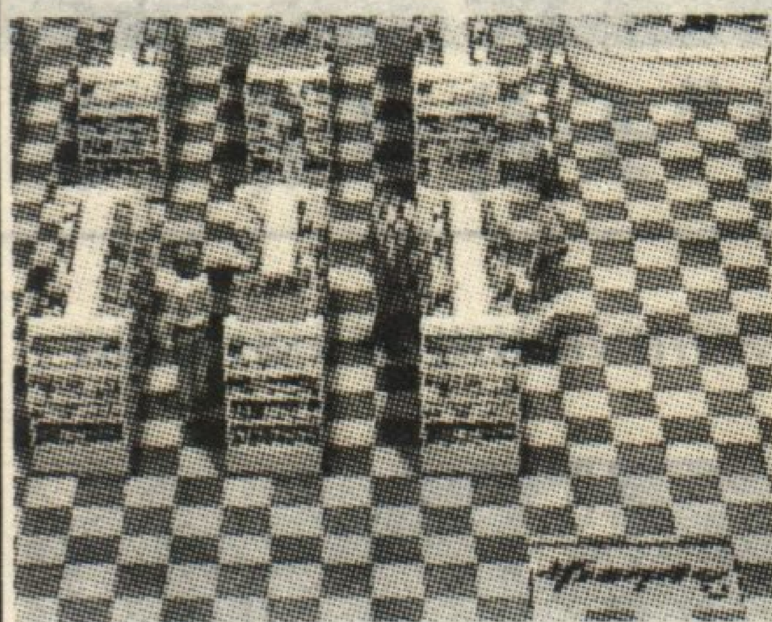
与SEVENS并称只有男子的被认为是傻瓜的春日山高校(通称カス校)。这个因成绩差，又毫无生气的运动部和不良少年而闻名的高校，一直受到别校学生的讨厌。但是，这个暴力事件频发的学校，自从荣吉成了番长后却有了平息的倾向。在SEVENS的校章传说之后，又有传言说カス校的校章是除魔校章，从而引起了两学校立场互相逆转的异常事态。



主人公等居住的都市的设施

药局サトミタダシ

是贩卖药物的商店，几乎在珠闲留所有地区都有连锁店，前作中销售“さずぐすり”和“ぼうぎょく”等回复状态的道具，作这回有什么还不清楚，玩过前作的人熟悉的“サトミタダシ”主题曲仍回荡在店中。



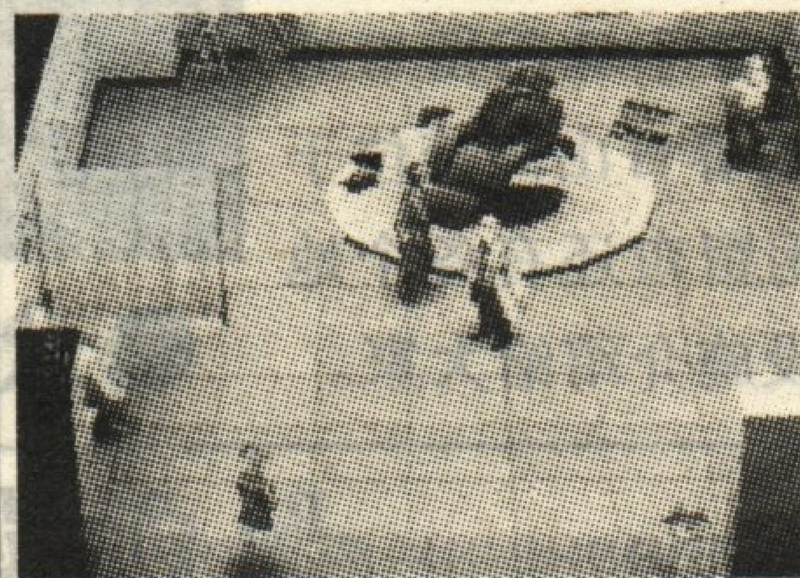
去药店买药吗?

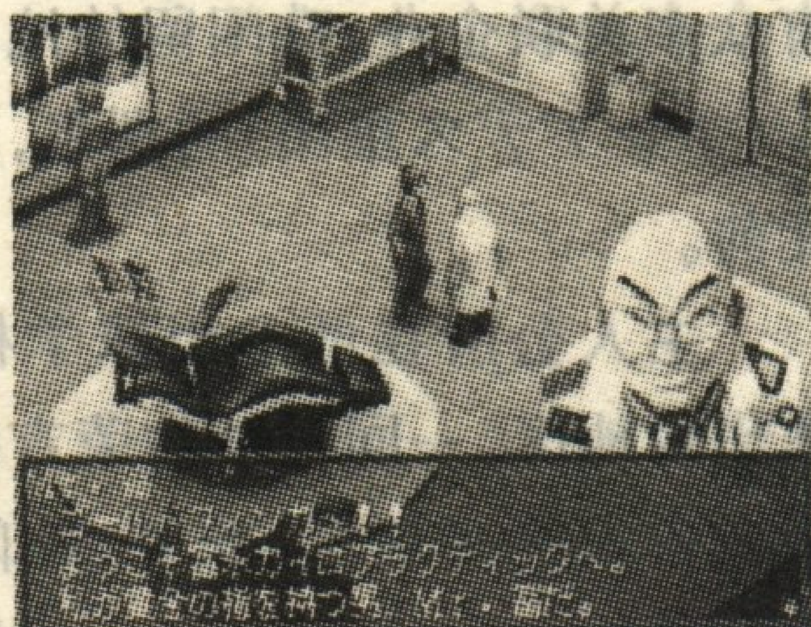


⬆➡此处通常是购买各种回复道具的地方。

富永按摩

在美国进行过按摩进修的 Mr. 富的治疗所，有可以治疗任何疾病的手艺。

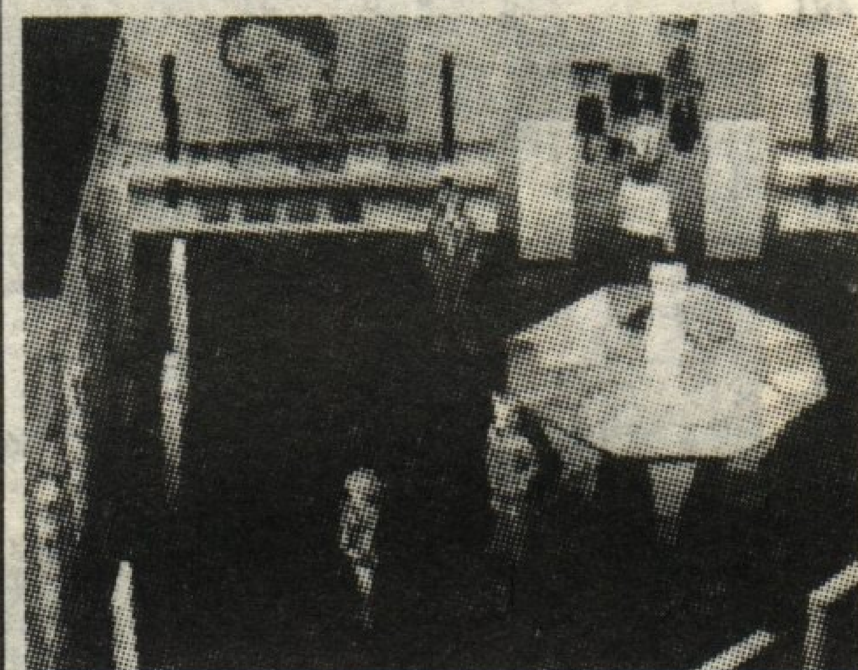




这位神奇医师的手被称为黄金指

ROSA, CANDIDA

加工现今流行西装，受到不喜欢时髦的人批评的店。



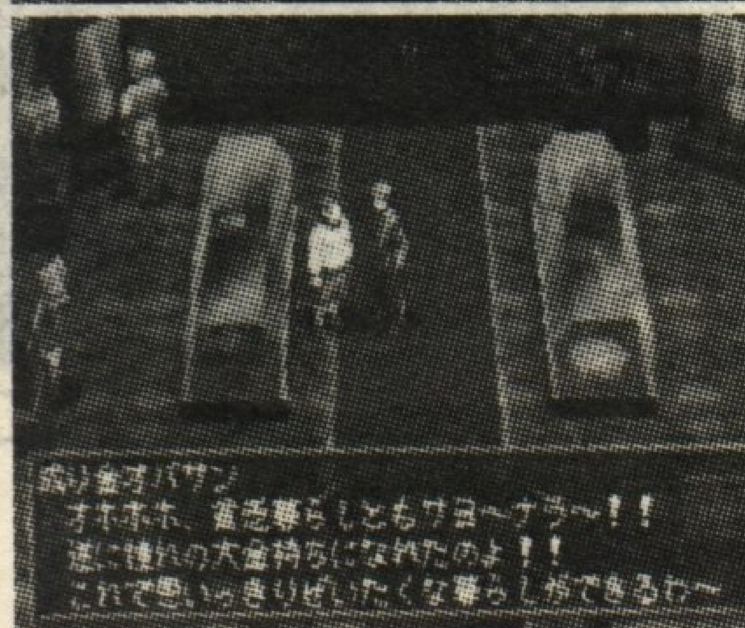


⬆➡在此处可以买到各种流行的服装。

时间城

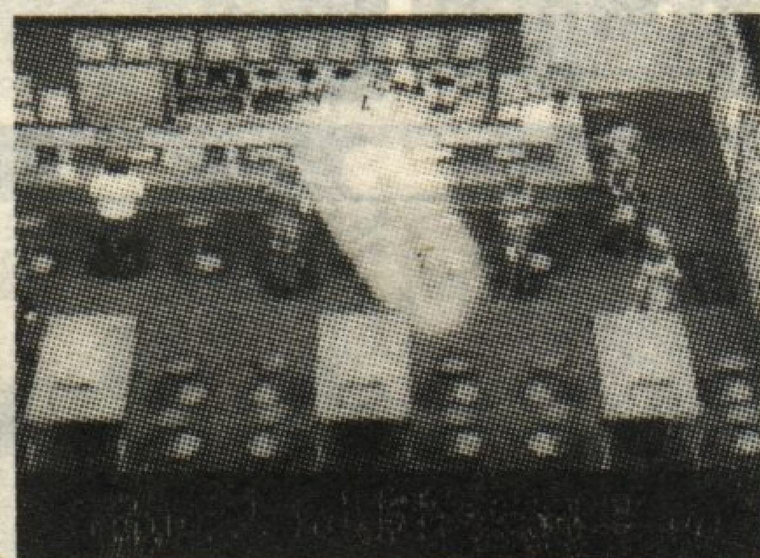
店内漂着奇特的气氛，可处理高级古董等各种钟表。





ラーメンしらいし

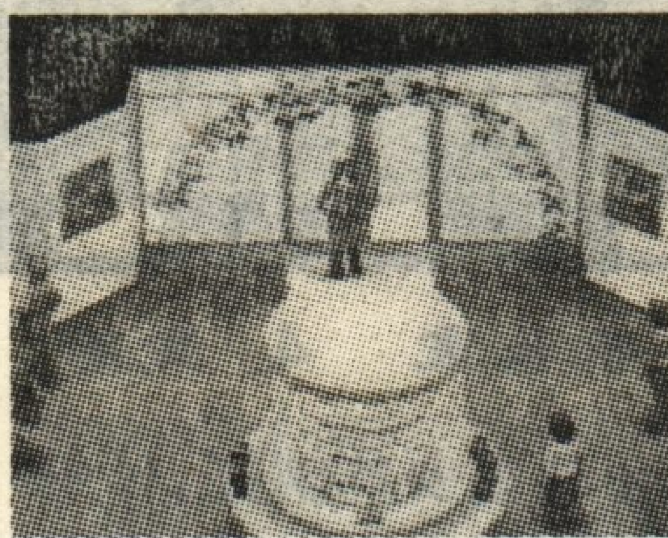
表面上很一般的拉面屋，店内的老奶奶也会说出一些你不知道的事情。





KAORI

加工各种香料并进行香料疗法，据说对生病和受伤十分有效。



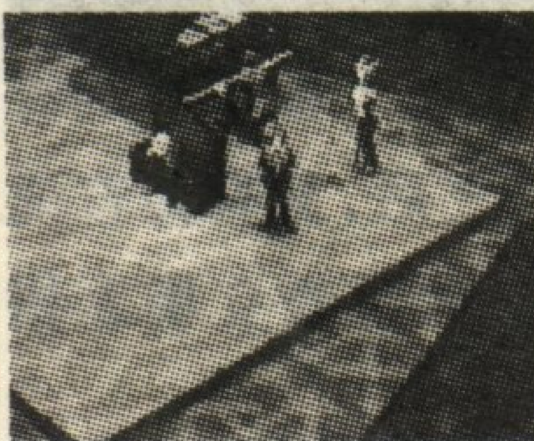
这种香料疗法在当时是很流行的

ベルヘットROOM

存在于意识与天意识间，据说只有个性丰富的人才可进入。这里主人公除进行ペルソナ召唤、除魔、存储之外，还可听取各种意见。



有妖气…!







到底是谁?

谜之男 费雷蒙



前作中也出现的自慢的向导者，只有具有向前精神的人才会以梦的形式给以启示并赐与ペルソナ能力。



超级机器人大战 CB

新作追踪



责编/E·T

厂商:BANPRESTO
类型:S·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年6月

以《第二次》为基准的再次检索游戏系统

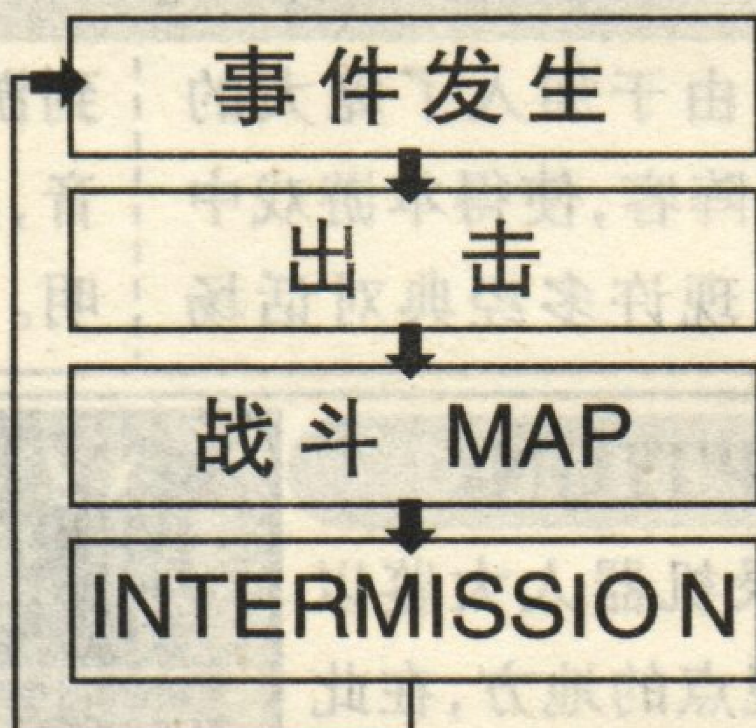
全体的游戏流程由右图所示,各事件以新版的《第二次》为基准,由于游戏的画面以及配音全部重新制作,因此玩者可以感受到它比以前大幅度的POWER UP!

事件发生
↓
出击
↓
战斗 MAP
↓
INTERMISSION

●全体游戏流程

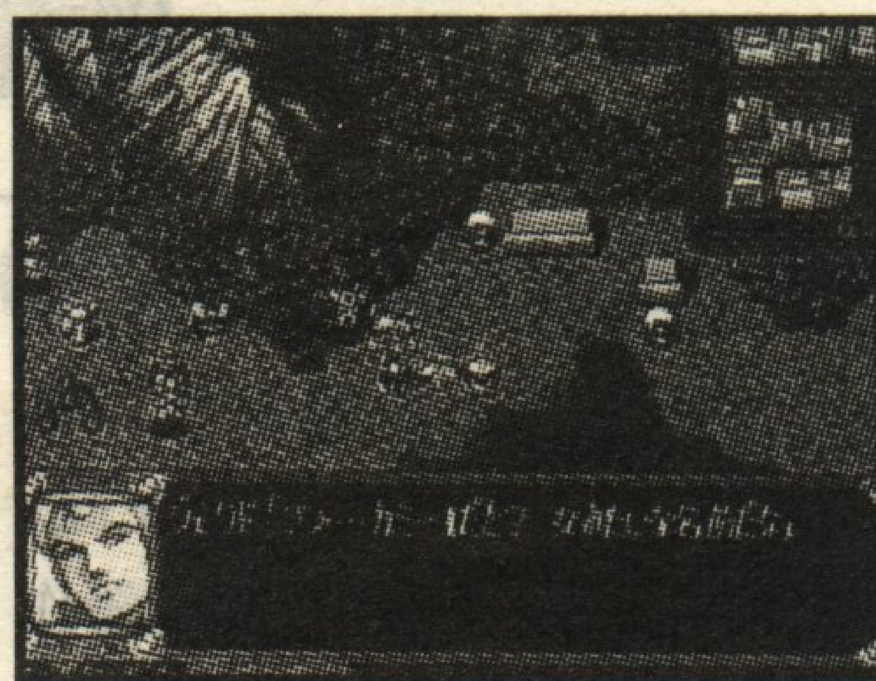
剧情的发展

角色之间的会话、故事的进展、进入战斗MAP都与原作极为相似,是动画FANS就一定不要错过呀!



战斗 MAP

战斗是回合式的SLG,在一个回合内将我方的作战单位进行移动、攻击,目地是将画面上的敌人部队全部消灭。在战斗中还可能会发生特定的情节以及特定同伴出现,此时会发生固定的对话(有人语配音)。



打倒敌人并取得道具

当在战斗中消灭了BOSS级的敌人后会得到可以强化我方机体的物品,这个设定与《F》一样,可以在金钱不足的情况下利用这些道具来强化。



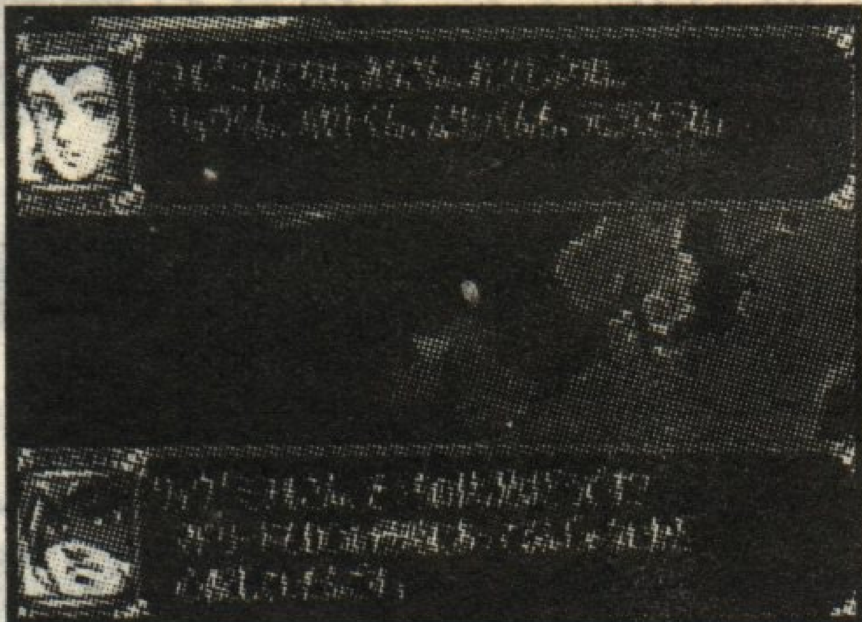
声音演出上的强化

在战斗画面中,当角色使必杀技时会喊出与之对应的名称,《CB》中起用了总共140名声优,这个数字甚至超过了系列的最新作《F》。



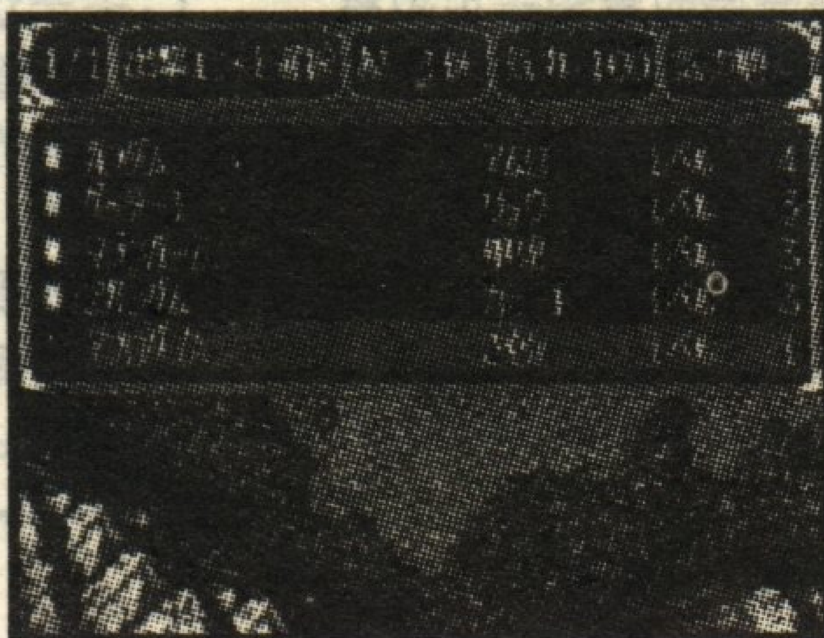
战斗前

与以往不同的是,当进入战斗MAP前会声优说出本话的名称,这也是在《完结篇》的基础上新加入的要素。



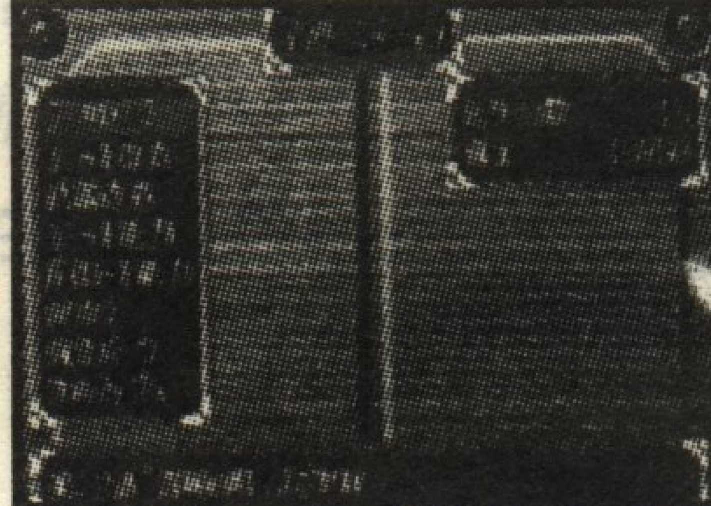
出击

在进入战斗MAP时电脑会显示出可以出击的人员菜单,各驾驶员的排列顺序一般是以座机的HP或角色的等级来确认的。



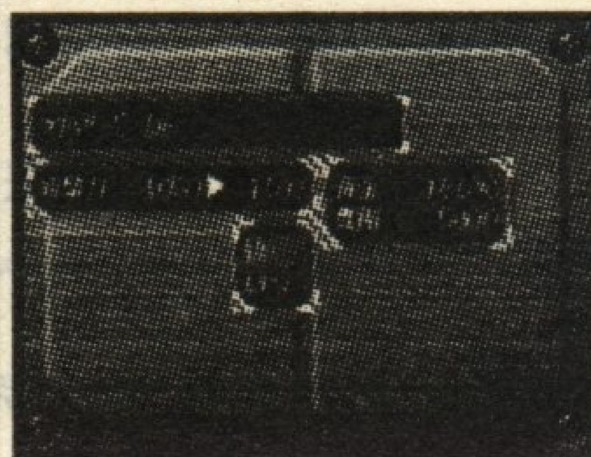
INTERMISSION

此处是战斗前的准备画面,各单位的武器改造以及座机之间的乘换都在此进行,由于本次的系统经过重新制作,因此在《第2次》中出现的商店被取消,使本作又有了新鲜感。



武器及机体改造

将现有的机体及武器进行改造可以提升它们的作战能力,在改造阶段的数量上到现在为至还是个未知数,会与《完结篇》相同吗?



驾驶员乘换座机

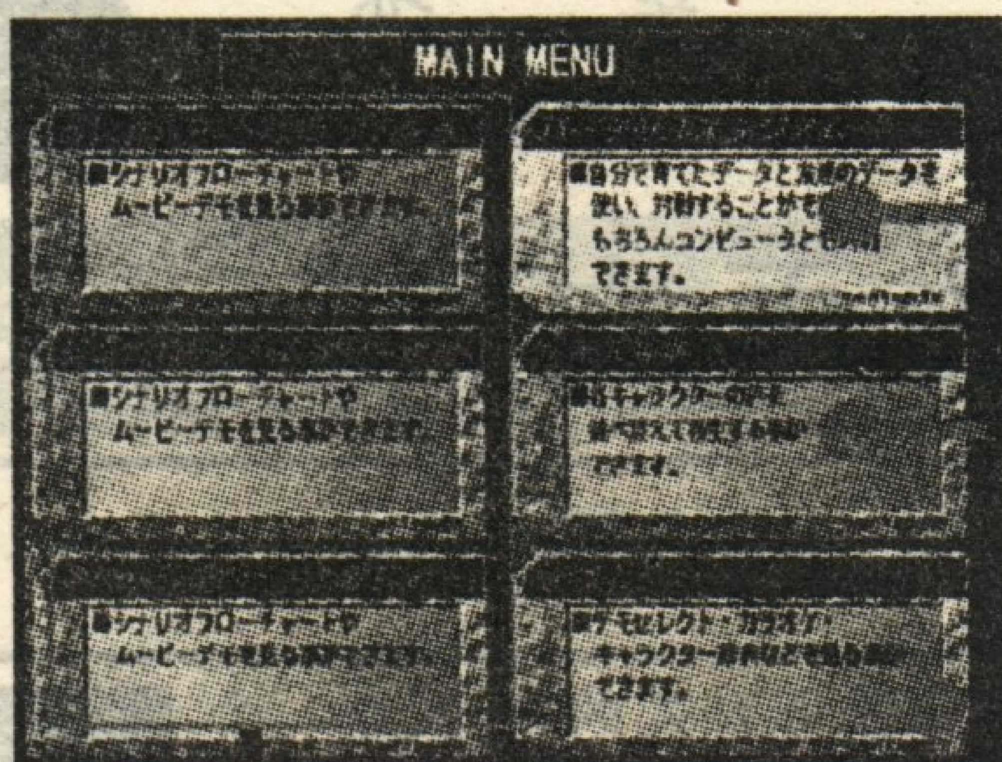
在《第2次》的原始版是不能进行驾驶员更换的,但是在最新版中由于使用了与《F》相同的系统,因此驾驶员相互乘换座机便成为可能。



《超级机器人大战 CB》DISC2《HISTORY OF SUPER ROBOT WARS》中的壮绝内容!!

对战模式简要介绍

与本篇同时发售的DISC2中制作了可以同伴对战的"VIRTUAL STABIUM SYSTEM"模式,玩者可以检索三个作品中的动画以及其它相关资料,尤其是那个对战模式,它是以往系列中所没有的。



VIRTUAL STABIUM

DISC2中最引人注目的便是对战模式,它的目的是让玩者利用自己所培育出的机体进行对战,在《CB》中尽可能强力将自己喜爱的机体培育至最高阶段,然后利用这个机能与同伴对战,在这个模式里所得的经验值是不能够在本篇内使用的。

声音特集

由于加入了庞大的配音阵容,使得本游戏中会出现许多经典对话场面,在这里可以听到游戏中所有角色的配音,其它的详细情报还不明。

GAME DATA

各作品的系统说明以及剧情流程等资料都收录在此,这对于头一次接触这三部作品的玩者来说是个很值得参考的地方,由于有了这个系统玩者便不会再有分支情节选项时而乱了手脚,另外在此处还可以看到为最新版而制作的MOVIE。

设定资料集

以《EX》中的人物以及机体的设定资料为主,玩者可以在此检索到相当珍贵的"魔装机神塞巴斯塔"的设定原画。



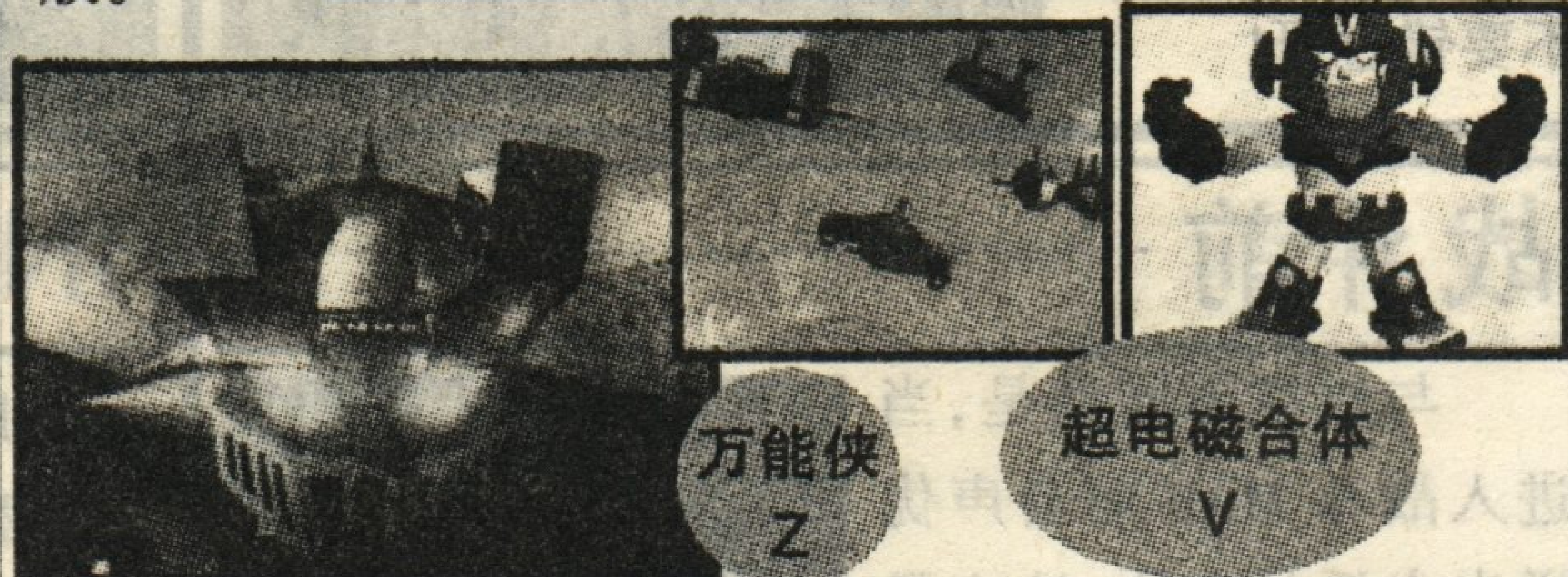
↑←魔装机神塞巴斯塔的机体以及贵家凌的四种表情的设定原画。

OPTION

收录机器人大鉴以及角色视点的地方,在此你可以看到所有角色及机体的资料。

新作 CG DEMO 收录!!

在OPTION中还可以看到全新制作的CG动画,不过却全是Q版。



万能侠Z

超电磁合体V

紧急乱入对谈 Part II

"CB"期待~对战 Mode 篇

A:好了,进行第2次紧急对谈。诸位,集合1。
B:为什么总这么突然啊,事先通知一下多好。
A:现在不是废话的时候,这回是关于对战 Mode 内容。
C:是"Virtual stakium system"吧。
A:正是这个。
B:这是正称名称。对个人来说还是原来的"Super Robot 对战"更好一些。
A:对此系统现在明白的是可利用"CB"本篇的数据,还可以自由设定出击机体数和1回合中可使用的机体数。
C:好象还可使用精神指令。
B:这方面还不清楚,正确说应是可以设定1回合可行动机体的数量限制。
C:如果使用了精神指令,后攻击一方将会十分不利。
B:因此,如果1回合可行动的只有1个的话,就不会有不利了。
A:不过,气合(X2)+热血+必中+必躲的超电磁旋转是很难防预的。
C:不会有突然进入战斗的狭窄地图吗?还是开始时留有一定距离。
B:如果这们"等待"的玩法不就有利了吗?在敌人靠近前不行动,保持原地不动,互相都要注意射程的范围。
A:看来精神指令确实很重要啊。
B:那么本篇中的精神指令是什么样呢?
A:以"完结篇"为基础,魂和努力都有,奇迹也有……,这样就好了。
C:如果禁止使用气合的话,变化就大得多了。
B:在某种程度上,由玩者同伴决定限制不好吗?可以禁止 Map 武器,或是只有1次气合。
C:关于这方面,如果是事实的话,我们将重新报道。
A:下次的对谈中将登载对战 play 的报道。
B:还要接着谈吗?
A:每次都有,这回就到这里吧。
B&C:噢。

TO BE CONTINUE



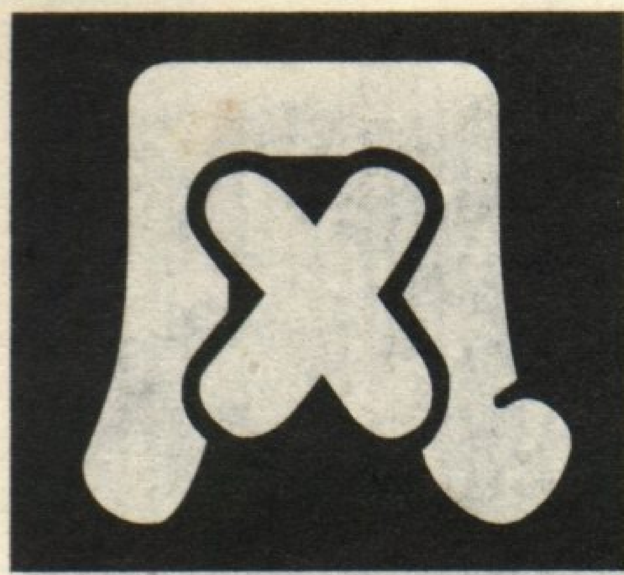
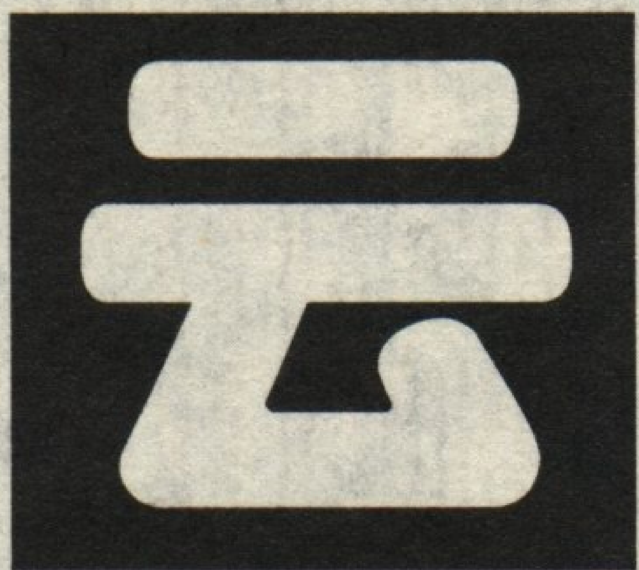
风云论谈

谎言与真实 ……………………………30

名作大家谈大特集

最终幻想Ⅷ特集 ………………………31

一梦苍生 ………………………………37

风云论谈

第五期

责编/DRAGON

经过了寒假及春节，看来有不少朋友都在这段时间中投身到电玩中去，"名作大家谈"与"世纪末狂潮"的投稿极多，多得有时让我都不能相信，不过还是越多越好。本期是"名作大家谈"的特辑，下期为"世纪末狂潮"特辑，这样其它栏目就可能要相应的减少或暂停，请大家谅解。

本期的结稿日期在四月一日左右，所以无论在日本还是其它地方，全都是"愚人节"类的消息，真是不敢选择，于是只拣出了几个我个人认为没带有"愚人节"味道的消息刊出，其它不能辨别的只好舍弃了。

在上期中提到的几位地址不详的作者，请务必来信告之正确地址。

谎言与真实 TRUTH OR LIES

CAPCOM街机看好NAOMI

真实性

从整体的机能上来说，SEGA的NAOMI基板并没有超过MODEL 3，但是其与Dreamcast的互换能力的确能吸引不少厂商，毕竟家用机中Dreamcast的一百万使用者不是小数目。对战ACT作品的元老级厂商——CAPCOM，在近日得到的消息中，正在同SEGA进行技术上的交流，他们表示对NAOMI基板极为感兴趣，并希望能在NAOMI基板上开发3D对战ACT作品。

据称，目前CAPCOM并没有打算一上来就于NAOMI上开发全新的3D对战ACT，而是安排一款已出的作品先于NAOMI上"实验"。SEGA员工称，CAPCOM将会安排"星际悍将2"(STAR GRADIATOR 2)来进行对NAOMI基板的"尝试"(当然这只是从SEGA的员工方面了解的情报，而CAPCOM方面未得到任何的证实)。这样看来，CAPCOM在对战ACT的作品中，还是像过去32位机时代一样，看好SEGA的主机，这次使用NAOMI基板也说明他们对移植Dreamcast也已经有所准备。这样来看，SEGA此次的Dreamcast上吸引不了少的对战ACT厂商，可谓是所有机种中对战ACT类作品最优秀最丰富的（就算PS2能够使CAPCOM与SNK和NAMCO加入，也得不到SEGA的支持，所以Dreamcast在理论上讲是对应对战ACT类最强的主机)，SEGA(VR战士系列、格斗之蛇系列)、CAPCOM(街霸系列、VS系列、恶魔战士系列、星际悍将与私立公平学园系列)、SNK(格斗之王系列、侍魂系列、饿狼系列、月华剑士系列)和NAMCO(铁拳系列、刀魂系列)的实力是公认的对战ACT王牌公司。怎么样?对战迷们如果此消息属实，可真该拥有一台Dreamcast!

来自死亡之屋奇闻异事

真实性

Dreamcast版的"死亡之屋2"(THE HOUSE OF HTE DEAD 2)可以说是目前较为优秀的作品，夸张点说也是家用机版中最优秀的枪械射击游戏。关于这部作品一直有很多传闻，在游戏发售之后传闻的数量与种类反而有过之无不及，这可能是因为家用机版在难度上高于ARC版许多，而且要求难度也比较高，所以……下面让我们来看看这些传闻:将二代ARC模式以120000以上分数打穿，并且是在VERY HARD及不调接关数与生命值的前提下，之后就有"死亡之屋"的完全版可以选玩，再将一代打穿便会出现一代+二代的综合任务版，将其穿版后还会出现"死亡之屋3"的预告片。

四人共同VR枪警

真实性

近日有人在SEGA本部中偶然发现一款正在开发的4人同时枪械射击的作品，从画面上看可能是传说中的"VR枪警Ⅲ"，但其它具体情况还不是很清楚，SEGA内部工作人员也不愿意透露任何消息。如果说这款作品到时真能四人同时射击，那么其爽快程度将是史无前例的，而且要是能移植到DC上，那么……

PS也有千年虫!!

真实性

事情是这样的，美国一家游戏软体公司（名称不便公布）日前在为PS进行软体测试的时候，发现PS主机不会在2000年3月20日以后执行任何的游戏，当初他们以为只是个测试上的错误，但是在重复执行多次之后，结果仍是相同，该公司人员信誓旦旦表示明年3月20日PS的寿命将强制终止。除了这个匿名的公司坚定的表示消息无误之外，我们还没听到其他公司有过任何相同的表示。

名作大家谈

大特集

下期推荐点题："最终幻想Ⅷ"、"怪物农场2"、"忍凯旋"、"苍狼与白鹿4"、"浪漫沙加·领域篇Ⅱ"、"寂静岭"、"雅典娜"、"后夜祭"、"格斗之王'98"。

最终幻想Ⅷ特集

小岛秀夫

无尽的宿命
——简评《FINAL FANTASY Ⅷ》

万众企盼的RPG年度大作《FINAL FANTASY（最终幻想）Ⅷ》（以下简称《FF8》）终于如期发售了，CD－ROMX4枚组，¥:7800日元。在下用了一周时间，终于爆机，因此结合自己玩后的体验简评一下此作。

片头从蔚蓝的大海、湛蓝的天空、温柔的轻风带着无数粉红的花瓣吹拂而过，卷起女主角（Rinoa Heartilly）手中的羽毛缓缓飘向天空……高素质的CG OPENING已给人神往的感觉，带着这深深的感动，在下慢慢进入了游戏，熟悉了系统后（基本和《FF7》差不多），在下进入了状态。画面和随《武藏传》附送的体验版差别不大，但细微处犹有过之；与《FF7》相比画面可说是进了一步了，但并没达到泾渭分明这种地步，看来PS机的机能也就这么点了，到顶了，若要影像更进一大步，唯有寄望2000年的PS2了。

《FF8》中共有15个主要人物，但常见的也就六七个人而已，而能控制的有十人左右吧。《FF8》全剧主要人物和事件均穿插了精美的CG片段，令人大开眼界，流连忘返。这从一个侧面反映出SQUARE雄厚的RPG制作实力。在下至今仍怀念美丽的女教官Quistis Trepe那文静清丽的面容，天真活泼的转校生Selphie Tilmitt，爱玩的拳手Zell Dincht，冷静温柔的狙击手Irvine Kirrmeas和娇美可人的梦中情人Rinoa Heartilly……毫无疑问，这些主角人物出场的CG片段加深了玩者的印象，令玩者有一种欲罢不能的感觉。而主要事件如"海滩紧急撤离"、"暗杀魔女"……等等这类CG影像也表现得如此华丽和壮观，细腻处的完美表现足见真功，在下甚至认为此时并非在玩游戏，而是在事件的发生现场亲历一样。《FF8》不但CG表现优秀，平时战斗行走时也表现得近乎完美。单从影像表现而言，已可给足满分10分了；再加上华丽夸张的魔法和必杀技，就其综合影像指数，给足10分也不过分。

一般RPG游戏对练级是比较重视的，但《FF8》中的"魔法融合"令这一古老传统近乎"失业"了。不同数的魔法融合在角色身上，能力值亦会有不同的变化，若能合理分配，那即使等级较低，能力值反而会比较高。这样一来玩家就可以不用刻意去麻烦的反复升级而花去不少时间了，无疑会令玩者更深入的去探讨《FF8》的密秘世界。

做为一个巨作，《FF8》也并不是那么完美无暇的，至少在以下几个系统方面有些不妥。首先：战斗指令窗中只有4种指令，远少于《FF7》的12种指令，这不得不令我们不断应付时势而在调整菜单中慎重选换，有时甚至不得不放弃一些虽不怎么重要，但没有又似乎不妥的指令；接着，必杀技的学习十分麻烦，有时要翻书，有时要通过药物；以至于在下打最终BOSS时主人公SQUALL只学会了一招"连续斩"（真怀念《FF7》时的"超穷武神霸斩"，那是多么爽啊！《FF8》却没了，打得好辛苦啊！）；第三：陆行鸟不易培育。想《FF7》那时，还可在游戏中通过喂野菜而培育，我至今仍怀念当年在《FF7》中为培育金色陆行鸟而努力打机的情形。到了《FF8》，陆行鸟的培育还要买个POCKET STATION（拜托啊，SQUARE，那个POCKET STATION被无良商人炒上天了，更何况产量那么少，不是什么地方都有卖的），可怜我的陆行鸟，始终长不大（残念……）！第四：召唤兽找得好辛苦。想《FF7》时，召唤兽可通过战胜敌人或路上拾得而拥有，到了《FF8》，若不再战斗时使用"抽取"，那么胜利后也会一无所获。在下就曾因战斗太紧张而忘了"抽取"，结果胜利后却没有得到G·F，不得不找回记录重新来过，而且怕有疏漏而人人也在战斗中"抽取"，一不留神给敌人一个突击而"全灭"，惨！又得重头来过……最后，赚钱不易。《FF8》中的金钱不可在战斗中得到，也不可拾到，要靠不定时的发薪得到，而且所获甚少，买买道具和情报，打造打造武器，很快便用完了，那时才深刻体会到"一文钱逼死一个英雄"的窘况（好没道理啊，叫我做那么多事，又不舍得花钱！）。

另外，《FF8》中的召唤兽有些很异类，以至于在下见面却不识而白白错过，最后觉悟时不得不找回原记录再来过。（老天爷，仙人掌和火车，还有那个土拨鼠也能称之为"兽"吗?!）还有游戏中加入的第二主人公Laguna Loire似乎有些画蛇添足，玩完了整个游戏，发现他和主线并没多大牵连，我个人对于需不需要这个人持否定态度。

纵观《FF8》全剧，剧情较为平淡，没什么大起大落，换言之也没什么令人印象特深刻的（想想《FF7》中早逝的爱丽丝，那种阵痛直入心底，刻骨铭心，至今仍深印万众玩家的心里）。相对于《FF7》而言，我认为《FF8》剧情不算太好，但也不是那么差。《FF7》靠爱丽丝一死而万人同悲，印象深刻，而《FF8》没有这样一个注目点。或许SQUARE考虑到玩家玩《FF7》时留下遗憾，想在《FF8》中补回吧！

《FF8》最终没有死一个人。不是吗，Squall和Ria终于可以尽情的相拥了，Laguna和玲不是也在一起了吗？咦，Seirer在钓鱼？钓不到就算了，别气得摔鱼竿吗！雷神，钓到一条鱼也别那么高兴吗，小心乐极生悲。这不……风神踹了一脚，水里的感觉如何呢?!Seifer，终于笑了吧，见到这种情景，我也要笑了，哈……哈……！《FF8》或许没《FF7》那么悲剧，但也正因为如此，我才没有遗憾。

风吹过青翠的大地，点点花瓣洒向四面八方，幸福的人们终于可以安定地生活了，飞船慢慢驶过飞向远方……《FF8》终于圆满结束了。不变的过去，绝对的命运，一次相遇将那枷锁解放了，可是谁又知道将来会怎样呢?!在王菲一曲优美的主题曲《Eyes On Me》中，朋友们，让我们一起期待《最终幻想9》吧！

《FINAL FANTASY Ⅷ》，I Like!!

A·Mage

最终幻想Ⅷ
——创新，再创新！

就像当年在超任上的《最终幻想 6》一样，SQUARE 的《最终幻想 8》又成为了令所有人住口的作品——无可争议的，这就是迄今为止最好的 RPG，你们要争就去争第二名吧！

也许会有人迷惑，为什么"FF"系列能如此常盛不衰？有回答是"名牌"效应，有认为是广告的作用，有说是画面的优秀……诚然，这些都是"FF"系列成功的原因，但我认为最重要的是：SQUARE 的创新精神。

从最早的 RPG《DRAGON QUEST》(也许不算最早的，但至少是被广大玩家接受的 RPG 中最早的)开始，许多厂商就竞相模仿，以期能分一杯羹。而 SQUARE 却独树一帜，用另类的 RPG 和"DQ"系列叫板，而且从第一作到第七作，"FF"系列每作在系统上都作了相当的改动，使人耳目一新，也许，正是这种精神本身造就了"FF"系列。

到了今天，《FF8》更是连风格都作了完全的改变，也许是吸收了《PARASITE EVE》的成功经验吧，人物一改传统的 Q 版，而以写实派的形象代之。虽然使人物变得更加复杂和难以处理，但其动作和表情方面却更接近真实和自然，这，就是 SQRQRE 的实力了。

画面都这样，系统当然更是完全"换血"，相信大家在玩过这个游戏之前都很难相信日式的 RPG 能变成变成这个样子。游戏中没有了 MP 的设定，而魔法变成一种类似道具的存在，这在 RPG 大作中是绝对"离经叛道"的作法，因为这必然会导致游戏的基本系统被推翻，然而，只要系统能够平衡，这又何尝不是一种非常吸引人的作法呢?而系统之所以能够平衡，那就在于 GF 和 JUNCTION 系统。

魔法变成了道具，其地位当然就大大下降，使用任何的魔法变得毫不稀奇，角色也将失去个性，但 JUNCTION 却使魔法的地位变得非常高，以至超过了历作。在《FF8》中，魔法不仅是特殊攻击的手段，而代替了装备的作用，而且比一般概念上装备更加用途广泛——它们可以直接装备在人物的各项能力上，并且效果各不相同，使喜欢复杂系统的玩家大过其瘾，而自动 JUNCTION 的设定也使喜欢简练系统的玩家不至于太狼狈。

除了 JUNCTION，GF 也是平衡系统的要素之一，在游戏中，GF 不再是游戏上的召唤魔法，而都有鲜活的个性，甚至具有了类似主角的地位。角色的所有能力几乎都是从 GF 处获得的，从某种意义上说，GF 的成长比角色的成长更重要。一位玩家说，GF 系统完全继承了 SLG 名作《FFT》的培养和装备能力系统，的确，培养 GF 正是玩《FF8》的一大乐趣。

大家都知道，"FF"系列的剧情、画面和音乐都是首屈一指的，《FF8》在这些方面创下了又一辉煌。和系统的创新一样，游戏的剧情一改传统的沉重压抑，而代之轻松诙谐，在平静中显见真情。然而这并不是说剧情吸引人的程度就下降了，恰恰相反，记得女主角漂流宇宙时我真是捏一把汗，好几次都怀疑自己行动有错误，可能导致女主角死亡而想 LOAD 记录，因为有着《FF7》的"前科"，SQUARE 要"杀"个把女主角恐怕是连眼睛也不会眨一下的。而游戏的浪漫气氛也很吸引人，朱莉亚(游戏中人物，歌星)编写并演唱的那首插曲"EYES ON ME"不仅是第一配角拉古那的心情写照，而且也传神地道出男女主角的感情，个人认为这是唯一有望能超过《FF6》中那部歌剧的完美爱情主题。

一位朋友说：平生不玩《FF8》，就称英雄也枉然。虽然有些……却也说明了这个游戏在大家心中的地位。

SQUARE 公司的《最终幻想》系列，单这个名字就是质量的保证，就是最高水平 RPG 的象征。本来，就算学学 KOEI 每个续作都"换汤不换药"，应该也能有相当的销量。但是，SQRARE 却不屑于这些，即使是备受好评的系统也弃之如敝履，转而再开发新系统，使每一款《FF》都是完全改头换面的作品。持续高水平的制作也许还不是最难的，但能够抵抗舒舒服服"吃老本"的诱惑，百尺杆头更进一步，这种开拓的勇气和进取的精神才着实令人钦佩。

广州 Heero

"最终幻想Ⅷ"稍带遗憾的名作

未普面世，就先以其华丽的 CG 而闻名的，99 年超人大作《最终幻想Ⅷ》(以下简称 FF8)实际是如何呢?经过数于不眠不休的艰苦奋战后，终于都通关了。"FF8"的确非常出色，但在笔者心中总觉得，游戏里的每个部分都有多少，令人感到颇遗憾的地方，真不知道 SQUARE 是有心或无意的了！

先说"FF8"中那精彩绝伦的 CG。可以说是比起以往的每一部游戏都出色，绝对是 NO·1。CG 中不但境色逼真，而且每样微细事物，都精雕细刻，特别是人物方面，刻画得很有感情和生命，活生生地呈现在玩家面前。不像其它游戏，画面质天虽也很高，但人物木无表情，死板非常！从此可见 SQUARE 的实力，而且还是下过一番苦心的。但若以 CG 中所表达的情节而论，结尾却不如舞会那段来得精彩，有点失望。结尾 GC 虽然够长，但却让人看了也不知所以。(难道是我领悟力低???)

在操作和系统方面的确新颖，反了一贯 RPG 的传统，如没有了 MP 值的存在，魔法不会永久拥有，要靠抽取来获得，且在游戏中有着举足轻重的地位。特有的魔法和召唤兽融合系统，都是"FF8"的亮点之一。而召唤兽的取得方法，除了在找到后打倒它和经过某些特定剧情之外，有些竟然要在 BOSS 身上抽取。(真阴险！)"游戏中共有十六个召唤兽，但笔者搞尽脑汁、历尽艰辛，亦只有找到十三个。"致于陆行鸟的饲养，一句话 NO pocket station No talk！钱！在战斗中是不能取得的，因为主角是佣兵的关系，所以会收到定期支付的薪金，在游戏初期及中期的薪金只有数仟元一期，不想陷入'经经济迷'的话，就一定要留意钱的分配、量入而出。但拥有数万元一期的薪金，挥金如土的冒险生活，只要细心发掘，也绝不会是一个梦。"FF8"中添加的新要素，公共汽车与出租车和武器改造，都是较前作，为之新颖的改革，令游戏生色不少。唯独必杀技方面稍为失色，发动条件要 HP 值呈黄色，但发动率却不是百分百，攻击力也不理想，用处实在不大！而最有趣的莫过于卡片游戏了，"收集对战"一个玩不完的迷你游戏。(只要按口键与任何一位 NPC 对话，战斗就开始了。)

最最令笔者失望的是，游戏竟然真的没有配音，至少 CG 里也要有吧?以 SQRARE 的技术而言，即使全程语音，也绝非难事！oh！Tell me why?但在失必有得，游戏里最让人欣然的就是插曲和结尾曲确如传闻中的由王菲演泽，通过'Eyes on you'一曲，可以看

出有"FF音乐大师"之前的植松伸夫，并非浪得虚名，而且还蛮有水平的！加上王菲优美的声线和独特的演绎风格，将定一曲发挥得淋漓尽致，把游戏带至了高潮！

虽然《最终幻想Ⅷ》的确是存有多少缺点，但总体来说，也无疑是一部精彩之作，99年里一部不可不玩的佳作！

规定论谈区

南京　杨蓓

少年啊，成为神话吧！
——"幻想水浒传"之我见

很难想象，自从《FF7》出来之后，2DRPG对人们还能有多少吸引力。首次接触这款连片头CG都很"2D"的游戏，不禁有点兴味索然：人物是介于Q版和正常版之间的奇怪比例；偶一为之的3D过场动画又太短且水平一般；更不习惯的是可带物品很少，在大地图状态下竟不能存盘！可是勉强进行了一阵之后，随着剧情的逐步深入，它极富个性化的一面也渐渐开始展现，我居然再也舍不得放下手柄了。

不知您是否有过这样一种经历：一个游戏，从杂志的攻略上看起来是多么的引人入胜，感动得你不得不去买一张回家细细品味。结果奋斗了半个月后终于收场，筋疲力尽地倒在椅子上欣赏结尾时却发现，对它的迷宫地图、哪里有什么宝贝是一清二楚，可后来怎么样却……??? 某某人死时候固然让人痛苦，可是更痛苦的是碰见某某Boss时用了多少发魔法，吃了几打补药才把它送上天……的确，游戏若太过痛苦就会成为"折磨"。"难度＝耐玩度"从某种程度上看难道不是在糊弄玩家吗?《幻Ⅱ》虽然沿袭了RPG一贯以来的走迷宫，踩地雷，但比起《宿命传说》之类的真不知轻松了多少倍。Ⅱ因为轻松，打架几乎也就成了一种"享受"（当然打Boss还得除外）。噢?先别骂我变态，自己试一试就明白了。华丽（也不很耗时）的纹章魔法和稀奇古怪的协力技暂且不论，随等级而上升机率的躲闪、反击和超常发挥，会不时为你带来一份惊喜。如能对队友的魔法特性、攻击力度、速度善加利用的话，一滴血不少地解决敌人不成问题。最为精彩的是，虽为2D，镜头视角却会根据情况发生转变：远击会用俯视长焦；普通用平视中焦；如有个别队友发挥出色，则会出现个人的跟踪式大特写！看到自己同伴个人秀似的精彩表演，哪个人不洋洋得意呢？游戏还有另外两种战斗模式：攻城等重大战役是以战棋方式展开的，部队战斗力会因队友的天生素质而异，因而要想轻松取胜就只有多收集些仲间。而有些Boss"群殴"是解决不了问题的，只能由主角披挂上阵来场单挑。唉——祈祷你的等级够数儿，铠甲够硬，武器够强吧！否则……阿门……

由于不必把过多的精力花费在升级和逛迷宫上，玩者便有充分的时间来体会游戏的乐趣和剧情的魅力。收集仲间，建设家园，是主角的主要目的。"根据地"是这一系列中最为吸引人的设计。它会随仲间人数而升级，却还是一般战略游戏中的"士兵工厂"。它是一个大家庭，是主人公与所有仲间共同生活的地方。这里有酒馆供你喝酒聊天（对于还是小孩的主人公，这里则成了他更换队员用的联络点），温泉浴使你消除疲劳，图书馆让你了解天下大事，高级餐厅让你一饱口福（可做料理回复用）。二楼的"目安箱"专门搁放仲间们写来的有趣信件。想知道谁的小秘密？楼下的侦探大哥会立刻出马！每次升级，不仅是多了一些建筑而已，有时整个布局都会有细微的变化，以致于我这个迷宫老手有几次居然在修葺一新的大本营里差点儿迷了路！

游戏的音乐也给我留下了深刻的印象。片头那异域风味甚浓的女声哼唱；宁逸中透露着一丝挥之不去的感伤的片尾曲；以及源自于前代的那令人怀念的主旋律，都曾令我感动不已。它们为整个故事营造了一个感性的氛围，更会勾起无穷的回忆。我想，玩过的人是无论如何也不会忘记"约定石板"前，两位纯真少年手拉着手纵身跳下悬崖的情景，以及两人最后那场无奈，而悲壮的宿命对决的。说实在的，《幻Ⅱ》最让我喜爱之处，莫过于它浓厚的"人情味"。屏幕上那些不足几厘米的小人儿，喜怒哀乐都是那么真切，常常让人感觉他们似乎真的有一颗跳动的心。"为什么而战"，"为谁而战"这些游戏及动画片中经常被拿来纠缠主角的问题，在这里失去了它的威力。每每经过一场恶战回到家中，看到美丽安宁的家园和一张张熟悉亲切的脸，还有什么疑惑呢?为了你，我耿直的青骑士，也为了你，我永远飞奔的精灵！拥有这么多曾与我同甘共苦的伙伴，就算最终Boss是三头六臂我也不怕！

远离了眼花缭乱的高科技，也远离了日渐媚俗的爱情框架，《幻想水浒传》的世界是朴素的。它呈现给我们的，是另一番温情与友情的天地，一个平凡少年茁壮成长的故事。少年啊，为了身后默默支持你的人们，成为不朽的神话吧！！

山西大同　徐晓磊

幻想水浒传2

很长时间没有这么认真地玩一款游戏了。不过这次的《幻想水浒传2》确实吸引了我认真去玩。简易的操作性，精彩而华丽的战斗画面，颇具个性的音乐以及动人的情节等等。这确实是一款不可多得的游戏。

因为我没有玩过《幻想水浒传1》，所以这款游戏是在没有什么干扰下买来玩的。开机不到半小时，我就被游戏中精美的人物造型以及动听的音乐吸引住了。再一看战斗画面，虽然仍是采用传统的斜版战斗的方法，但是画面确实非常精彩，尤其是在使用纹章战斗时，画面的华丽效果是普通游戏所无法比拟的。而较一般战斗方式不同的是：2、3个同伴一齐上去攻击敌人，这一点我最为欣赏，既节省了战斗时间，又给人以无比的迫力感，看着战斗，心情实在是爽到了极点。此外，延袭了上作的伙伴的合体攻击（在某本杂志上看过），也是极其成功的。

谈及战斗，《幻想水浒传2》最为独特的就是将传统RPG的战斗方式和SLG以及对打的三种战斗方式融为一体，这样就满足了像我一们各种类型游戏都沾的玩家的愿望。不过我个人比较喜欢以SLG为战斗方式的战斗，看着屏幕上那一群傻乎乎的小人在哇哇叫喊声中拼刀的画面，实在是令人忍俊不禁。

到了游戏后期，拥有自己的大本营后，许多迷你小游戏也就"披挂上阵"了。钓鱼、赌钱、砸鼹鼠、跳舞等等，这些小游戏既使玩家在紧张的战斗中放松休息一下，而且又增加了游戏本身的玩性，足见游戏的制作者的一番苦心。此外，游戏中十多首动听的音乐以及动人的情节（虽不懂日文，但大概的意思看得出来），无不吸引着人去拼命去将其爆机。

说了一大堆《幻想水浒传2》的优点，缺点吗，对中国玩家来说

也许就是没有中文化了。游戏在收集伙伴过程中，许多伙伴都是要求一定条件或是必须带专人去才能使其仲间，这对于我们这些中国玩家来说，简直就是一种折磨，而且在每次出战前，从五、六十个同伴中选出6个人来，实在是令人有些发毛。最令人无奈的是本想带几个同伴去练合体技看看，但一战斗却不行，失落感不言而喻。因此，我个人认为应将会练合体技的人列出来，一目了然，用起来也方便吗！

以上便是我对《幻想水浒传2》的一点浅薄看法，因为没有玩过前作，所以也无法将《幻想水浒传2》与之比较，也只能谈一些对此游戏的皮毛看法。

南京 赵华

五味杂呈说幻想
——评"幻想传说"

"哇！好漂亮的动画片头，还有画面……哪里走，我砍……终于找到出口了，太阳真好……不好，地雷阵，我逃，我再逃……(努力支撑中)……天啊！救命啊！谁来拉我一把，我头痛！……啪！(关机声)……(音乐声)冲啊！这次一定能杀出迷宫……"

大家看到了，自从《幻想传说》在我的PS主机光驱中常驻、常转开始，我的精神就一直处在即将崩溃的边缘，为了玩它，我可是尝尽了各种滋味，可谓酸甜苦辣样样俱全，虽然到现在还是"革命尚未成功，同志仍须努力"，但也算有些感受，不吐不快。

酸——众所周知，《幻》是一款移植游戏，但各方面的改进都显而易见，特别是在大地图姿态下按选择键就可使主角们对话，这使得游戏中的人物有了很强的亲切感，再加上日本游戏常见的煽情手段，使得故事情节一环紧扣一环，引人入胜，也催人泪下(可能有些夸张了)。仔细数数，不同族之间的互相敌视导致骨肉分离，主角与好友之间的生离死别(指现代篇)，为了世界安全而总是不断献身的莫里世家(整整三代呢，真了不起)，小插曲中出现的不顾父亲反对，与出身低微的娜希一同私奔的艾尔温，再加上贯穿故事主线的一系列生离死别、国仇家恨……真是一个又臭又长(不对，是可歌可泣)的故事，让人看得有些心酸(为主角和那个傲气的精灵召唤师)、鼻酸加眼酸(这是当然的，满屏幕的あいうえお，头都疼了)。此一酸也。

这二酸，当然指的是吃不到葡萄的狐狸心理。《幻》系列(都出到二代了，应该算是系列)一向有许多的隐藏东东和各种小游戏，本人不但一个隐藏东东都没找到(大概是比较笨)，甚至连捡石子、赛跑这样的小游戏都赢不了。哼！明知道人家很难找到，干嘛设计这种东东，真讨厌。

甜——关于甜，我可有的说。比如片头的那段动画，让我当场傻了眼，我这并不是说这段动画有多么了不起，只是在这个三维CG盛行的时代，一段简洁的二维动画带给我的震撼不言而喻(什么？不知道？$☆)；加上充斥全篇，可爱的二头身Q版人物造型，搞笑的表示人物感情的方式，以及漂亮的人物造型。处处赏心悦目，让玩的人在紧张之余，感到很舒心。此一甜。

《幻》系列的迷宫向来"难你没商量"，当本人绞尽脑汁，费尽心机，呕心沥血地从迷宫中成功脱出时，当看着主角们击败老怪，得意的高喊时，真觉得自己是全天下最最幸福的人，所以说，玩这种游戏绝对有很大成就感的。此第二甜也。

苦——……唉！唉！唉！苦呀。朋友，如果您不知道什么叫人间地狱；如果您吃饱了撑得难受，想了解一下什么叫头痛，那就不要犹豫了，赶快拿起手柄，将《幻》的光盘放入您的PS中，静静地踏上这条不归路吧！

玩过方知人世险恶，轻易做不得大侠。《幻》的敌人数量之多、机关之难缠实属RPG之冠，玩后让我时常头痛不止。倒不是敌人有多厉害，说实话，虽然敌人各有所长，但都不致命，顶多由主人公连砍30刀即可消失(是不用特技的慢慢砍)，但其数量之多，已足以致命(令本人为之气绝，烦死了，打不过我还来送死)。这已不叫踩地雷了，根本是进了雷区。尤其是在过去篇的最后大作战中，那些满地都是的小骷髅，根本不是逃跑能摆脱的，硬着头皮迎战，累得我头痛，连打了四五次才过得去，这关不是因为敌人有多难打，而是我实在受不了，在前几次中半途而废，关机休息去也。迷宫的费解其实是游戏耐玩、有趣的法门，但是因为敌人的众多，玩起来却多了一份劳累。以本人这种好耐性(为玩出《幻想水浒传》的好结局，收齐一百零八将而不惜代价一次又一次的从头玩起)，却是仍然受不了《幻》，真是恶人自有恶人磨(不，应该是好人受不了恶游戏磨)。

更苦的是，此游戏故事情节引人入胜，人物命运又多转折，一旦上了贼船，若不玩出个结果，还真的欲罢不能，只能喊一声："苦啊～～"(好像有点自找苦吃)

辣——《幻》总体上给我的感觉象是老吃糖的人忽然吃到了辣椒，一下子眼泪都辣了下来，不想再吃，却又忍不住去吃。唉，个中滋味只有认真玩过的人才能体会。好了，不再多说了，我回《幻》的世界去玩也！

自由论谈区

四川 谢宁

KONAMI的又一力作"寂静岭"

被称之为万能型的软件制作公司KONAMI，在推出《燃烧战车·团结》这一大作后深受玩家青睐，于是我对此部AVG信心十足，一上市便迫不及待地去买了来。拿回家后试玩了几个小时，感觉不凡，现将此部作品的几大突出点陈列于下：

1.(这也是对我感触最深的一点)开头长达5分钟的CG播放是此游戏的主要卖点之一。想不到KONAMI也能制作出如此精致的片头！人物的性格以及脸上面部表情的展现，无一不让人过目不忘，灰暗、阴深的背景气氛也烘托的恰到好处，甚至可以说比起《生化危机2》的片头也是有过之而无不及。

2.保留了《燃烧战车·团结》中的3D剧情演示，又增添了在剧情演示画面当中穿插了CG播放。

3.再次反映了KONAMI游戏的真实性感强。如主角跑动后会清楚地听到"呼、呼"地喘气声，还有脚踏着雪花的"叽吱"声等。(这一点基本上已成为该公司制作此类游戏的一个共通点)

4.该作塑造的游戏气氛也是一大突出点。在昏暗地小屋里手握照明工具，一面要寻找重要道具，一面还要提防突出其来的异物。(灯光的范围太有限了)有时灯光还会把异物吸引过来，大大地增加了紧张感和恐怖感。

说了这么几个突出点，现在也来说说该作的不近人意的地

方。该公司毕竟是第一次制作AVG，有很多地方细心地玩家不难看出是在模仿《生化危机》，而且遇敌的紧张气氛也表现得很不近人意，居然用"拉警报"的声音来提高紧张度，这一点使人感觉怪怪地。另外，街道上雪花和飘落的大雪也制作地不够认真。

不管怎么说，《寂静岭》是续《燃烧战车·团结》之后的又一部优秀作品。我在这里全力推荐给大家。是AVG迷的玩家千万不可错过这一佳作。

相乐佐之介 やろドラ

（编者：此系列中包括"双面女郎"、"拥抱季节"和"桑巴吉它"与"雪割之花"这四部作品）

如今以动画为号召的游戏，往往借着人气动画的名头，情节却枯燥乏味，生搬硬套。不然就是声称绝对崭新的原创游戏，待得玩者的期待热情刚刚燃起，大量穿插的硬照却如一盘冰水将人浇个透心凉。

正当人们失望地认为，动画游戏不过是潭波澜不掠的死水时，《やろドラ》（自创剧场）系列犹如晴空惊雷，在天空中划出一道绚丽的光华后，将覆在水面死气沉沉的绿藻劈个粉碎……

ファイル1

公元1998年6月25日《Double Cast》登场，这是《**やろドラ**》第一作。

从字面上看"DoubleCast"一双重角色，暗指女主角赤坂志穗，除本身所具备之天真烂漫的志穗人格外，还潜伏着温柔恬静的美月、疯狂暴疟的杀人鬼，两种截然不同的人格。

故事自始至终围绕着失忆少女志穗（自称美月）展开，从主角认识美月开始，到美月加入电影部，美月遭人袭击，发现刻有美月名字的墓碑，主儿遭袭……直到真相大白，情节跌荡起伏、高潮迭起，扣人心悬。不愧为一部精彩绝伦的推理佳作。

担当《D》人物设定的是著名的后藤圭二，代表作有《机动战舰**ナデシコ**》。因此美工方面无可挑剔。

而角色声优如水谷优子，置鲇龙太郎等都是极具人气。

游戏难度适中，比如EASY得可怜，笨蛋也猜得到凶手的《欧亚快车杀人事件》以及HARD得可怕，动不动GAME OVER的《金田一地狱园杀人事件》，《D》作更适合各层次的推理迷和动画迷。

ファイル2

随后于7月23日发卖的《季节た抱きぬ2》与《D》相若说后者是一部悬疑推理剧，《季》则完全可说是一首爱情小诗。

描述的是主角在春暖花开的季节里与美丽的失忆少女麻由邂逅接着以主角帮助酷似自己初恋情人的麻由（事实确是同一个人）寻找记忆为主线，展开了主角、麻由、**トモコ**（友子？）之间的三角恋情。情节似欲借鉴影片《生死恋》，不过并不成功，或许由于主角是可以一脚踏四船，分别获得麻由、**トモコ**、美丽姐姐，麻美（麻由妹妹）四位女孩芳心的缘故。大大淡化了故事的感染力，毕竟多情种子只能骗得无知少女的眼泪而矣，忠贞不渝的爱情才可以真正打动每个人的心。

再有一个缺点就是麻由的戏份太轻，在五个女子结局，麻由只占一个，倒是**トモコ**占了两个，包括最完美结局"**ベリーグッド**"（very good），感觉**トモコ**倒更像是女主角。

虽然《季》有些个不足，但胜在美工上佳，人设此番为筑口香里，笔者从未听闻，但看其名字及画风应是位少女漫画家。人物虽然少几分阳刚之气，却多了几分俊美。十分赏心悦目，再加有三石琴、今井由香这几位超人气声优的助阵，不失为一部好作品。若说《D》有10分，《季》起码可以得到8.5分"。

ファイル3

千呼万唤的等待，《桑巴吉它》终于在秋高气爽的季节里登场了。

"SAMPAGUITA"一词来源于菲律宾语，传说有一名年轻的菲律宾小伙将茉莉花编织成花环向心暖的女孩求爱，口中说着"桑巴吉它"（答应我吧），终于赢得了少女的芳心，从此，桑巴吉它成了茉莉花的代名词，茉莉花也成为了美好爱情的象征。

伴着这一美丽的传说，笔者进入了《桑》的世界……

在风雨交加的晚上，主角遇上一名伤受的失忆少女，出于同情，主角避开了搜捕女孩的警察将她带回了家中，女孩只记得自己名叫玛莉雅，模样似乎是菲律宾人，身上竟然带有大量现金和一把手枪，主角大为惊讶，玛莉雅痛苦而又茫然地表示什么也记不起来……

玛莉雅究竟是什么人？为什么会有那么多钱？为什么会有枪？为什么会失去记忆？为什么会被警察追捕？又为什么会来到日本？

《桑》的编剧巧妙地在故事开头设置了一个个谜，有意让玩者带着疑问进入游戏，在逐步深入的过程中一点一滴解开谜团，真是让人欲罢而又不能。

情节也感人至深，尤其男女主人公之间的几段告白，简直催人泪下。笔者至今记得；灯光下，两人依依相偎，玛莉雅对主角的倾诉，干洗屋前，主角坚强地对波依（玛莉雅的哥哥）回答："玛莉雅由我来守护！"……

悲剧启动比喜剧打动人心，《仙剑》中两位女主角双双为李逍遥殉情，《FF7》中爱莉丝为爱与正义献身，换来无数人的悲伤与同情，更别提《铁达尼克号》中杰克的死不知耗去多少善良少女的眼泪和纸巾。

《桑巴吉塔》最完美局《永远》，主角冲入黑帮部部营救玛莉雅，黑帮头目临死前向玛莉雅开枪，主角奋不顾身地扑上挡住了这一颗罪恶的子弹。……只见玛莉雅的脸庞在主角视线里一点点模糊……远去……模糊……远去……，主角用尽最后一丝力量想但手抱紧玛莉雅，却似乎隔了几重汪洋，永远永远够不到人……**マリア**抢上前去抱住倒下的主角，痛哭道："骗人，假的，不会这样的，求你了，说话啊……！手中只觉得主角身体愈来愈冰凉，心爱的人已经再也不会说话，再也不会对自己微笑，再也不会替自己戴上洁白美丽的桑巴吉它……

看到这一刻，感情细腻的人还会珍惜自己的眼泪吗？

担当《桑》人设的是大名鼎鼎的士郎正宗，士郎先生精湛的画工给角色们赋于了完美的躯壳。而给躯壳注入灵魂和生命的便是幕后声优们。

《桑》的声优阵容可谓超豪华，大家明夫和松本保典已是非常有名。但最让笔者激动不已的是剧中为玛莉雅配音的竟然是日本人气NO.1的林原惠美。（超**ラッキー**！）

从较早期的《口袋中的战争》、《电影少女》到近期的《EVA》中一人配三把声。笔者对林原任何年龄、性格、声线的角色都能配得唯妙唯肖、拨洒自如的本领实在配服得五体投地。而现在日本正在刮一股林原旋风，从动画到游戏到唱片甚至刮到了漫画界，（有专门描写林原成长经历的漫画本）。相信因为有林原的登场，就会引无数FANS尽掏银。

ファイル4

当知道《やるドラ》第四作《雪割りの花》的人设是由《蜡笔小新》TV版作画监督荒川真嗣提当时，笔者的热情就已减去了大半，毕竟对看惯唯美派画风的相乐而言，荒川无生笔下的人物着实太“另类”。

好在《雪》の情节尚可，再加有日高典子为女主角花织配音，不然相乐绝不会耐着性子去完成所有结局。日高对国内动画迷而言应该不会陌生。曾配过的角色，像《乱马1/2》中的天道茜，《飞越巅峰》中的高野典子，《邻家女孩》(国内译为“棒球英豪”中的浅仓南，大多是清沌可爱的少女。此番为大姐型角色配音，依然极其出色，不愧为日本数一数二的女声优。

纵观《やるドラ》四部曲，除《雪》略微差强人意外，其余三部都属上佳之作。唯一的缺憾就是纵使完成全部结局也未必能达成100%。笔者达成度最高的《D》也只有98%，最低的《雪》更连92%都不到。实属一大憾事。

写此文时正巧《T&P》最出色的增刊《梦幻总动员》上市，(广告)便模仿其中替《やるドラ》打分：

《Doubel Cast》
画面:9分 声效:10分 声优:8分
情节:10分 音乐:9分 推荐度:9.5分

《サンペギータ》
画面:9分 声效:9分 声优:10分
情节:10分 音乐:10分 推荐度:10分

《季节た抱きしめて》
画面:9.5分 声效:8分 声优:10分
情节:7分 音乐:8分 推荐度:8.5分

《雪割りの花》
画面:6分 声效:8分 声优:8分
情节:9分 音乐:7分 推荐度:7.5分

全喜

索尼克大冒险

怀着激动的心情，开始进入这部被喻为“未来游戏基准”的CAME。由于16位机时代的出色表现。本人对它的期待度是很高的。购买DC很主要的原因也是想一睹老索尼克在新主机强大威力的支撑下有如何震憾性地表现。

显然在本作游戏中，由于硬体功能的强大马赛克现象几乎消失了，而且在高速运动中动作流畅不延时的同时画质也十分清晰，光源处理与半透的效果表现出阳光、大海的画面，也直逼次世代时期内置的CG画面效果，确实给玩家耳目一新的感觉。但是如果以这部作品来理解SEGA总堂主一郎君所说地：“DC性能无限，其表现力可以为玩家提供突破固有游戏模式，让你有身临其境之感”这名话。我认为这只不过是商业炒作的话罢了。根本就是相去甚远。

虽然在本作品中因为硬体功能的强大，用的都是即时演算生成的画面，但与以往次世代游戏中的内置CG画面相比少了份精致与华丽，表现力自然大打折扣，在整个索尼克的世界里各种物体就像积木与橡皮泥捏构而成，毫无灵气。

最让人可气的是在这个号称“领衔主演下个游戏时代的主机上”，竟然表现出比次世代效果还差的画面。不知是此游戏作者态度不够端正，还是主机本身能力有限。总之，中裕司把每秒100多万的多边形不知搞到哪里去了。在本作开头第一幕里除了几把太阳伞，几把椅子与游泳池旁几位身着泳装（泳衣根本分不清颜色、款式。三位泳装美女毫无分别）的美女竟然如同纸剪出的一般！几乎没用多少POLYGON来表现。并且次世代上区区每秒最多20万POLYGON的表现下，PS上的古惑狼都可以做出喜、哀、乐等表情变化，而是其5倍能力的索尼克从头至尾竟无复杂的表情？而且开篇中鲸鱼追逐尼克的情节有“克隆”人家古惑狼之嫌！

以往以速度感著称的索尼克这次好像也快过了头，视点也是复杂多变。在高速奔驰时，时常让玩家头晕目眩，分不清东、南、西、北，更谈不上控制其方向了。以前ACT游戏中的经典游戏方式，如奔跑、跳跃时的力度、高低、远近地分析与控制，在本次游戏中几乎通通舍弃。有的只名利在过山车滑道一样的环境里，全凭运气的乱奔乱闯，猛打猛冲。每一关中的BOSS似乎都存在极严重的智障，就算过关也不能激起玩家像攻克太空战士、异度装甲、燃烧战车等大作时兴奋心情，这样的游戏性怎能让玩家有再尝试一遍的冲动呢？

总之，此次作品作为SEGA招牌游戏却给了我们一个不真实的梦。残念，SEGA为了扭转败局，仓促推出不成熟的主机与作品，实在令我们些世嘉迷……

云

佳作中的佳作
——评“古墓丽影Ⅲ”

想体会真正动作AVG的乐趣吗？赶快去试试《古墓Ⅲ》吧。

我本是个向来对动作AVG不感兴趣的游戏迷，每当玩友们聚在一起谈论游戏时，我总试图把话题引到RPG，SLG…之类的游戏上，但EIDOS出品的《古Ⅲ》彻底击溃了我对动作AVG的防线。起初是玩友中的LARA迷说到《古Ⅲ》如何大红大紫，甚至吸引了众多的世界名模来争先扮演LARA，更登上了美国的“时代”杂志。听着听着，我的手痒起来了。

不过十多分钟，我就掌握了各种动作的要领，很容易上手嘛！伴随着LARA我开始了探险，刀墙、滚石，凶猛的动物，强悍的敌人，一路上披荆斩棘。在紧张刺激之余，还不乏乐趣，比如说猴子，它不会伤害你但会偷走你身上的东西，或拿跑地上的东西给你添乱。所以每当#金刚（玩友名称）看到猴子时就会大喊着：“Mcnkey！Mcnkey！”将其射杀，完全没仁道嘛！游戏的动感十足，LARA的一蹲、一跳那么如附有活力，让你感觉她就活生生的在你面前，这恐怕就是角色设计成功的原因之一吧。

说游戏的AI，起初都比较低，因为基本上都是些动物。但到了后来特别是牢房的守卫就有难度了。不必担心，你大可把牢房里的囚犯放出来，把守卫狂殴至死的壮观场面，真是过隐！但对负职业的狙击手，就不得不要受些伤了，就算你的操作技术再好，也得接几颗子弹。游戏的BOSS还算是可以让你接受，对会它们总会有一些技巧。比如说最终BOSS，它的死亡光线中则必死，所以你必须躲在陨石后面寻找机会下手，慢慢消耗它。（心急吃不了热豆腐嘛。本人亦是继关三次才暴机的。）

最使人满意的就是游戏的CG，其水准有逼“FF”系列（本人是彻底的SQUARE迷，所以总把高水准的CG与FF系列比较）。你可以清楚的看到LARA的表情，每一个动作都可以看出游戏设计者所下的一番苦功。游戏的内容方面也特别充实，五大关，每一大关又有三、四小关，亦有最后的一个隐藏关，足可以让你过足瘾，这一点上《古Ⅲ》绝对超过了几小时就暴机的《生2》。

总之《古Ⅲ》的水平的确超出我的想像，虽然它还有一些不尽人意之处，但也决对称得上专业水准了。面对年底就有可能推出的PS2，不知《古Ⅳ》是否还会在PS上推出，但我相信Ⅳ定会有质的飞越，我期待那一天！

第五章 新世代 一步登天

第一卷 一年战争

文/SOULEDGE

一九九九年三月二十一日，参观人数再次突破历史记录的东京游戏展又一次地尘埃落定。关上了那扇五光十色的门，却由此开启了无数双热切渴盼的目光之灯。

在这之前的三月十一日，令人难以捉摸的NAMCO终于正式宣布他们的街机大作《SOUL CALIBUR》登陆DC。

游戏展期间的三月二十日，铃木裕部长向公众宣告，总长度可能会达到十六集的《莎木》第一幕将于八月五日发售。

同样是在东京游戏展，CAPCOM展出了《BIO HAZRD CODE VERONICA》的新画面并预定于今年圣诞节登场。同时CAPCOM又宣布在今后一年中将有七款“生化”系列作品推出，其中包括DC版的《BIO HAZRD 2强化版》，和一个NAOMI版的STG。而“SNK对CAPCOM”的正式消息也于此时传出，虽然是NGP对应软件，但从SNK，CAPCOM与SEGA的关系来看，DC上出现这场梦幻之战也在可猜之数。

还是在东京游戏展上，TECMO再次展出画面效果震惊业界的招牌作品《DEAD OR ALIVE2》，并且表示DC版预定于年内出现。

差不多仍然是在游戏展期间，KONAMI透露出在今后一年中将有六部作品于DC出现，并且据传闻其中包括三月初已达到85%完成度的《恶魔城》。

相对于SEGA在这次游戏展上全力出击的态势，SCE却轻松随意地用明显标志注明PS2的一切情报不会于此次展中出现。人们所能看到的，只是事前保密工作做得非常之好的史克威尔大作《FRONT MISSON 3》和SCEI的杰作《APC THE LAD Ⅲ》。CAPCOM再次为PS开发一款恐怖冒险游戏《DINO CRISIS》，角川书店为PS移植《LUNAR 2》、GAMEARTS为PS献上《格兰迪亚》，《BANDAI》为PS开发《SD高达G世纪》及《吉伦的野望》续篇，ATLUS为PS制作《女神异闻录2》及移植《SOUL HAKCER》，SNK为PS移植《饿狼传说WILD AMBIION》，《私立公平学园2》的PS版也先于街机登场，至此，PS的软件阵容将囊括除《樱花大战》、《天外魔境》外的一切第三方软件公司的佳作，无论是在游戏数量和质量总和上，PS业已做到前无古人。

三天的时间转瞬即逝，浮光掠影的印象似乎让我感到目前业界旋涡中心是一台32位机与一台128位机的对立抗争，新生事物获得良好开始，宿老却雄风犹盛。

如果你是抱着选择的态度来看待这三天，那么这个游戏展不会给你明确的答案，只塞给你一把甜美的糖果，让你分享游戏业界的繁荣。不管你站在哪个角度，这个游戏展都不会让你有太多的遗憾吧。而且，更有些意外的惊喜正敲击着你的心房。

SNK VS CAPCOM

《樱花大战3》将同时出现于DC及GBC

早先已经知道的，SCEI、SEGA加入NGP和WS，而这两台掌机更可能获得连接其他所有家用主机的权力。

人们似乎可以看到，游戏业界又在逐渐走向技术合作的融合状态。当有人问起NAMCO给DC和移植《SOUL CALIBUR》出于何目的时，他们的回答很明确，不希望业界硬件格局形成单方面垄断，为了业界的平衡而加入DC。SEGA在美洲发行了800亿的债券，显然是将全部砝码押在了DC身上，如果DC的命运靠近SS，那么SEGA这个终生疾行于荆棘途中的热血少年便要真正地倒下了，且永无翻身之日。如果那样的话，软件厂商没有了选择，还能谈笑徜徉于狼烟之中吗？昔年的FC，昔年的SFC，任天堂那种君临天下的姿态虽然带给业界一个平稳的大发展局面，但又何尝不限制了软件厂商的开拓自由呢？“善莫大于其力足以使人忘怀一切的赏心乐事，犹如恶莫大于使我们完全失去感觉的东西。”为什么PS初期受到广泛的“软件质量参差不齐”的批评却出人意料地成为业界新霸主？NAMCO在DC上的踏实第一步可能对于SEGA的拥护者是一种伟大的意义，然而对于从容的SCE，他们只不过是在等三月底NAMCO宣布制作PS2版《铁拳》系列续作和开发与PS2高度相容的街机底板而已。智慧的所罗门王有妃700，妾300，最后受到他们影响而信奉起她们各自民族的神来。尊重软件厂商的发展自由实际就是尊重自己的发展。“没有一个细节能脱离整体的需要，而整体则为一切细节所接纳。”游戏产业作为一种高科技的娱乐工业，其时代的进步依靠着硬件技术的发展，而其当前繁荣只能通过形式的多样化来体现。业界只能容许一个脾气倔强的任天堂和一个性格古怪的WARP，但任天堂去以表面冷淡的口气欢迎着《樱花大战3》的来临，而饭野贤治，这个号称3张GD－ROM的《D2》“要于《BIO HAZRD CODE VERONICA》发售三月前登场”的怪人，也一样地坐在了PS2发表会席上。毕竟，电玩这台巨大机器是要靠每一个齿轮来共同运转的。

SONY曾在遭到任天堂抛弃后鼓动业界成份散失为数个分野，而如今却又在其无形的亲和力下使大家用相近的步调共同举起一面交流贯通的大旗。最为有趣的是，目前又出现了DC上可能会有PS模拟器的传闻。这样的话，岂非变相地统一了硬件制式？

然而，在软件厂商一心求同的同时，三位君主却依然以其不同程度的激进来保持其存异之心。SEGA在NEC和MICRO SOFT帮助下开发出DC，PS2的研制投入了东芝的大量的心血，而N64后继机的开发更是有着IBM的协力。这场硬件之战的范围已超越了家用游戏机产业的范围了，原本鸡犬相闻的PC与家用机市场被搅入了一趟混水之中。

PS2的规格数值想必大家都已知道了，不用我多加解释，而传言中N2001的主频再次超越目前这台强大得不太真实的主机，达到了400MHZ（PS2为300）。在PC这方面，每秒演算8500万多边形的VOODOO3刚投放市场，又传出VOODOO4正在开发之中，而其浮点小数运算将达到3.6亿/秒（PS2为每秒1.5亿）！其实说真的，对于这些数值概念，已经失去了判断的能力，也有些怀疑我们肉眼是否能分辨出这其中的差异。在古爱兰，诗人要想获得“诗圣”的称号，条件是必须在12年的艰苦岁月中通过7个智慧阶段。电玩硬件技术的发展又何啻一日千里，曾有人说硬件的更新换代早了五年，依我看，哪止呢，像赫西俄德所说，“富于幻想的人常口口声声说造一辆大车，但竟不知造一辆大车要有上百根木料，你得事先留意把这些木料聚藏在家里。”PS2的高性能连得SCE自己都无法完全掌握，要通过招聘顾问公司来协助开发，那么那些主频400，浮点小数3.6亿在开发者脑中能明确换算成

游戏画面吗?

有时,意外的幸福未尝不令人哭笑不得。DC入手之后,对PS的画面表现失去了信心,但PS2的开发画面一经公开,只觉得目前DC游戏的画面还是不够细致。不过谁都清楚,新主机刚出现的一年之内,其游戏并不能代表这台主机的真正实力。到了明年PS2能入手时,相信届时DC的游戏方可看出个端倪。但令人恐慌的是,DC将有DVD-ROM提升装置也就罢了,目前还有人传言将出现DC后继机!"红尘陌上游,碧柳堤边住,才趁彩云来,又逐飞花去。"主机寿命的缩短是在预料之数,但花旦名角何时变成匆匆过场的青衣丫环了呢?千万不要。

历来对"诸世纪"和经后人演义而成的诸多预言抱有怀疑,但有时也无法不叹服古今如一的情形。阿卡德神话中,主神玛尔杜克以居必鲁为轴将天划分为两个区域,并规定这两个区域的星宿不得往来,而在古巴比伦语中,"居必鲁"的意思便是"土星"。SEGA以DC与SS划清界限,经过了现在的一年以后,受人褒贬不一的次世代,作为一个时代岂非也将流失于记忆之间中。拉辛曾言:"日本,往昔曾闪烁过万丈光芒,现在却不过是一堆凄凉的疯狂的残像。"残象倒未必,但现在的日本业界,委实够疯狂的,而有着世界电脑巨子们的催化作用,这场战争变成了躁乱的激进。

机能的飞跃带来一个突出的问题,便是软件制作的愈趋功利化,表现机能至上成为当今游戏开发主流。不过,我倒不认为这是很大的过失,再次重申,电玩是娱乐,是商业的产物,同时也是高度综合性的媒体,游戏性至上,其余都是方法论,而没有资格成为世界观。孔多塞给理性成长列下三种敌人:哲学家们的偏见有害于真理做出新的进步;那些不开明的阶级的偏见则延缓了已经为人所知的真理的传播;而某些有权有势的职业偏见则对真理设置下了种种障碍。而当今亦有两种偏见产生在玩家之中:追逐形式的华丽和包装更新换代,这种被人称为"俗人"的玩家是随浪的白帆;留恋第二形式内容(长度,剧情,难度)的玩家却在昔日繁华的余梦中黯然彷徨于新风四野的路上。从情感因素上说,自然是后一类玩家更受尊重,然而如果因循情绪的无限复制对电玩产业的发展却害大于利。当史克威尔动辄用几千万美元制作游戏,当《莎木》的开发费用在过去足够研制一台主机时,莫非玩家们真的认为在昏暗的小屋中反复存取磁碟资料还是电玩恒常的真理?

俱往矣

还是来谈一谈近在眼前的《莎木》吧。最初对这部作品有感性认识还是《VF3》附带的预告版,留下最深印象是其的浓厚东方色彩,《三国》也罢,《封神演义》也好,都是些无伤大雅的刻意玩笑。不管日本小学课本上出现过多少次"四书五经"。也不论日本高考卷中出现"八司马事件所反映出来的社会现实和历史意义"这样的考题也好,他们是不明白中华民族封闭内敛的自然天性的,因此没有一款游戏能提供给我们自鉴的娱乐镜子。《莎木》的音乐,《莎木》的人物,《莎木》的自然景物,总算是有些像七、八十年代的中国了(有趣的是,CAPCOM"街霸"系列中出现的中国场景大多以七十年代的蓝本)。但是,随着接触到的资料日渐增多,才算是真正明白了铃木部长给《莎木》下的"FREE"这个定义。1200个房间,500个人物,除了主干流程外无限多的可能性,传统空间三轴外时间轴这"第4D"在游戏进程中的丰富表现,自由随意的行动方式,乃至无数与主角无关的情景变化,总之,现实生活中的大部分可能性都将于此作中再现。这已不是游戏了,而接近于不正式的虚拟现实。当玩家操纵芭月凉毫无目的地漫游在菜市场中,因看到摊主被太保欺负而决定是否挺身而出,或者在一个摆满檀木家具的书房中消遣性地打开一台古老的留声机时,有些朋友或许会感到很困惑吧,游戏性体现在哪呢?但孰不知,这时的玩家最接近游戏性的本质。拥有较良好的画面,高选择性的自由度,尽量全面再现自然,能用PDA下载游戏资料人物养成,甚而至于能对应网络机能……我有种预感,将来游戏的主要类型都与《莎木》接近。机能的上升并不只是加强对玩家的刺激,提供更多的可能性才真正是这场变革的良性后果。

开个不切实际的玩笑,我幻想着将来的游戏就是全程互动的CG电影,单遍通关时间不超过三小时,结局模式百种以上,且每种结局的流程都有80%以上的场景情节变化。如果是长篇的,不妨像《莎木》那样分章出现(据说《莎木》第一章若要达到100%的事件完成度也要50小时以上),甚至,将来的电影院提供给观众的是一个小屏幕和控制台,让每个观众都来担任一个角色……

大家看到这里,可能会感到很可笑吧,在目前也尚未有实现的物质基础。PS2虽然强调了即时演算的真实虚拟效果,但毕竟她还是一台机器。情感引擎EE的作用是雏形,是伟大的构想的第一步,因此,我渴望2000年的到来。

电玩的变化有时经常脱出理性的范围,那个旧有的花园,如今显得太小了。人们认为通过发现新的矿物燃料和利用原子能作动力即可解决能源危机,但仍无法阻止环境污染和资源贫乏。是我们提供给电玩以变革的历史基础,而电玩本身的改进也在不知不觉中重塑着我们的思想。记得小学时曾玩过一种掌机,正反两面屏幕,分别由两个玩家控制潜艇与驱逐舰,由此来进行对战,这岂非就像当今的网络对战吗?现代艺术给一般人的感觉是怪诞荒谬的,但其抽取生活原型线条的本质却与原始岩洞壁画有惊人的相似。现在游戏开发者给人的印象是"舍本求末",但在浮华的表皮之下,游戏又重新回到了原初的境界。

这一卷定名为《一年战争》,为什么在战火初起之日便要结束呢?因为我已看到了大同境象正于不久的未来中展现。

让我做一个大胆而可笑的预言吧:

PS2将于2000年初发售,定价为50000日元左右。

DC的DVD-ROM于2000年夏季登场,并且可能出现新型号的一体机。

N64后继机于2001年春季以前发卖,因强大的网路功能和通讯周边,宣传重点被挪至北美及PC市场。

2003年——2005年之间,家用游戏主机将作为又一种主流家用电器被普及开来,与PC融合,并且统一软件格式。

2008年——2010年,游戏机不再采用传统硬件与显示器材,虚拟现实系统作为国民用设备正式发卖。

……

新世代是新主机群的一个总体称呼,同时也是对我们玩家提的一个要求和口号。

电玩评论与影评放于一起的日子已经不远了。现在将要渡过一个长短未知的等待期。

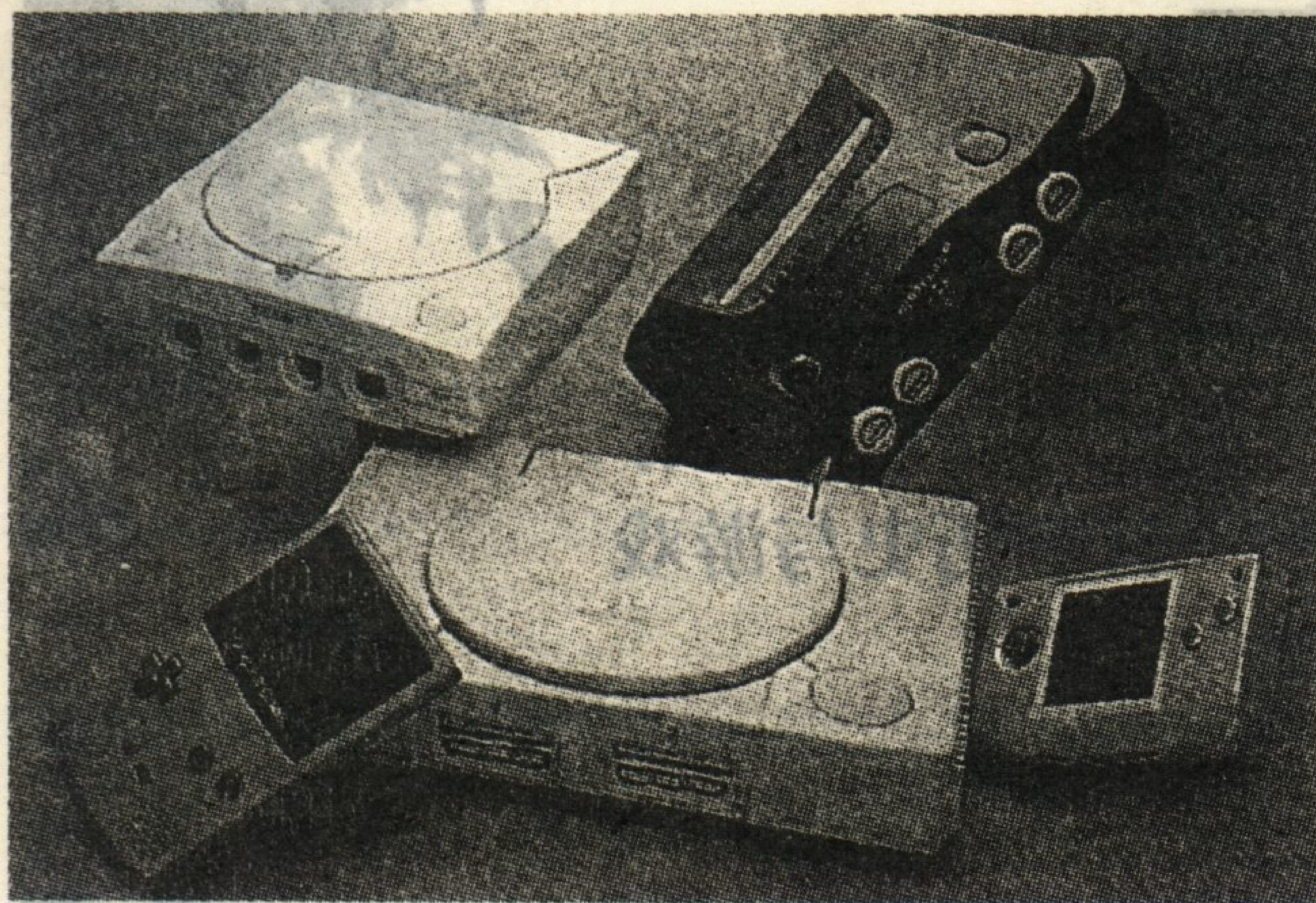
"心灵支配世界,它干预世界,使世界活跃。"(维吉尔)

完,请看第二卷《等待黎明》

纵横四海

东京春季游戏展’99 大特集
重归最初～日本历史与游戏
娱乐回廊





东京春季游戏展'99

日本游戏界最大的盛事之一——东京游戏展于3月19日~22在幕张国际展览场举行，此次的大展是历届以来最大的一次，参观人数打破了以往的记录。据官方统计，3月19日业内人士参展日临场人数为18931人，而公开的20日及21日则分别有65982人及78535人入场（这两日排队的人数分别是32000人及38000人）。





在开幕仪式上，CESA会长上月景正致词表示："本次大展包括了来自海外的厂商，这又一次证明了日本是电脑娱乐的中心。希望有一天能发展至'好莱坞代表电影、纽约代表音乐，而东京则代表游戏'的地步"。



其实，由于目前业界的发展变化，即PS已步入成熟期，而DC则方兴未艾，所以两方面的软件数量都比以往有所下降。而最热门的手持机则在大展中大出风头，NEO GEO POCKET COLOR及WONDER SWAN的软件占了整个大展的1/4以上。

SEGA

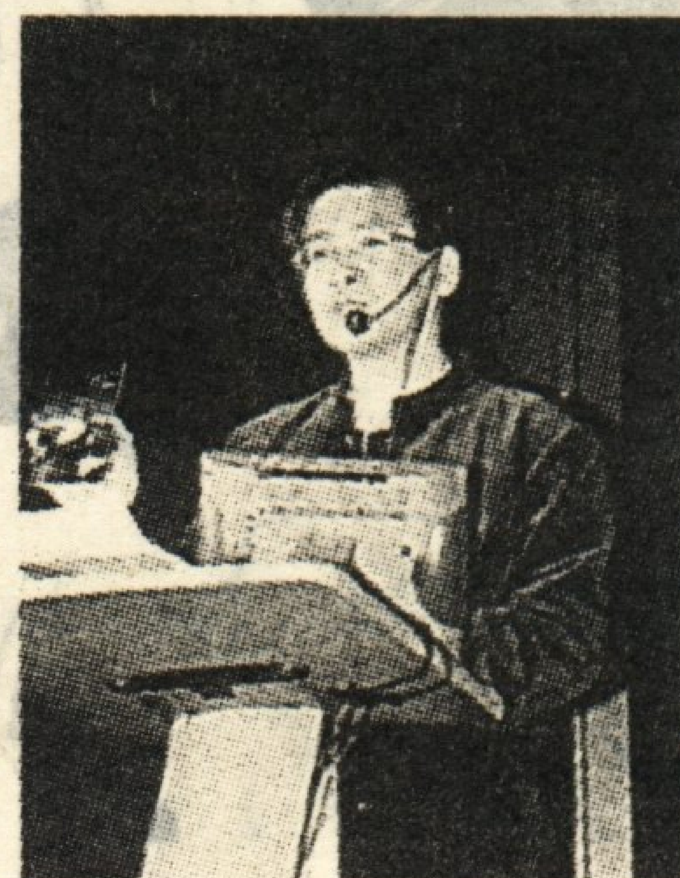
TOKYO GAME SHOW'99 SPRING





这次SEGA的摊位主要分为五部分，莎木展区、SEAMAN展区、其他新作展区、NETWORK WORLD和大荧幕，在整个GAME SHOW中，大荧幕都不停地播放DC新作的片段，吸引了很多观众。

GAME SHOW中SEGA可谓公布情报最多的公司，"莎木"分段推出自然是当中最受注目的。开展初日，铃木裕就在大荧幕处发表这条消息，第一集"一章 横须贺"将于8月5日发售，铃木裕强调虽然故事分成了多段，但第一集的内容已足够大家享受到"莎木"的精彩之处。当记者问到铃木裕全套"莎木"将有多少章的时候，他表示构想中将有16章，不过他坦言如果能够出到当中的三分之一就相当不错了。据此估计，"莎木"可能总共会有5部。在"莎木"展区，SEGA安排了很多试玩台，分门别类的让参观者试玩FREE BATTLE、QTE和事件对答等部分。有很多人排队在会场中特设的VMS游戏"收集莎木"下载



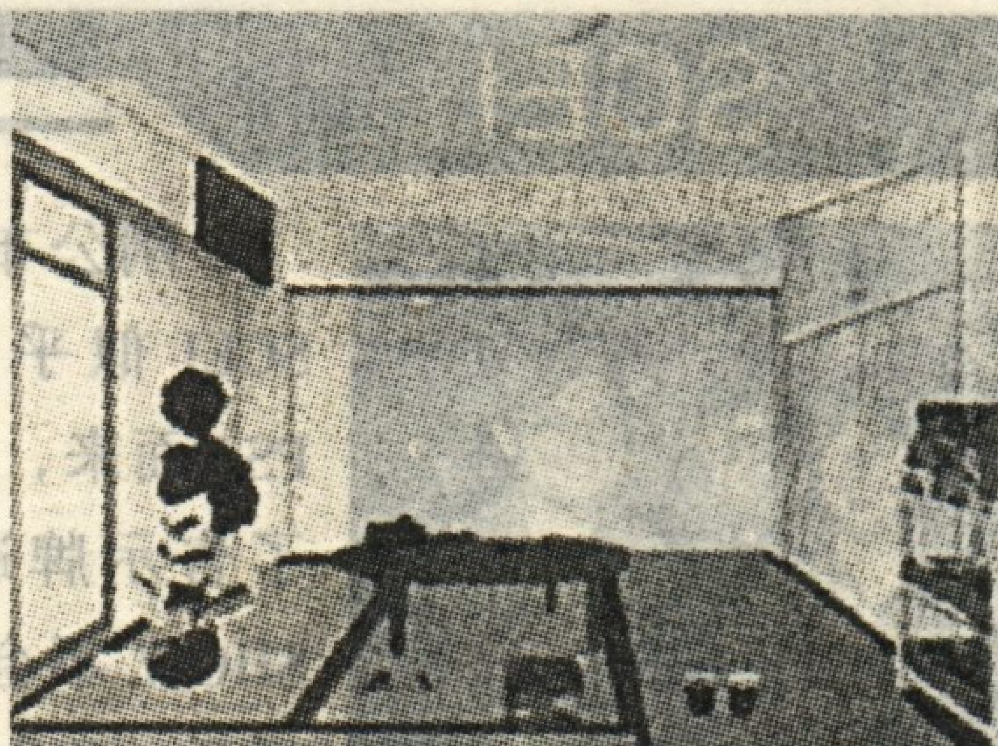
区，由于人数过多，所以SEGA方面不得不多次暂停下载。



另一个值得注意的则是饭野贤治的"D之食卓2"发表会。饭野在大荧幕上公开了一些新画面，包括经过重新制作的黑人女子甘巴利的画面和多个战斗场面示范，饭野表示游戏真实性极高，所以即使玩者不去操纵罗拉冒险，其他的NPC也会有各自的行动。在示范中，甘巴利会坐在摇椅上叹气，偶尔还会到火炉去添柴。至于发售日，饭野在首天公开日就发表过"'D之食卓2'将在'BIO HAZARD'推出前3个月推出"的发言，不过第二天他就不再多嘴，总之给人的印象仍是不那么讨好。

NETWORK WORLD是今次SEGA摊位的重点区域，他们特别设了几部上网机，与远在东京的JOYPOLIS进行DC网上游戏"收集！转转温泉"的对战赛。此外，他们又公布了多款网上游戏，包括"电波少年的悬赏生活软件"、"SUPER PRODUCERS"和"DIGITAL竞马新闻"。另外，两款上网软件——新的"DREAM PASSPORT 2"和将由4月23日开始免费派发给DC用家的"WEB TV"也有展出。"DREAM PASSPORT 2"改善了不少过去的问题，例如对应FLASH和JAVA SCRIPT，又可以在E-MAIL内附加档案；而"WEB TV"是由MICROSOFT提供的上网和电邮服务。可惜相信这两个软件暂时在国内不能用。







除了网上游戏之外，SEGA摊位还有很多DC游戏试玩台，较热闹的要算是将于6月推出的"SEAMAN"——一款养人面鱼的游戏。当然，SEGA摊位自然少不了汤川元专务，在最后一日散场前，他出来感谢大家到场，在他出现的时候引起了场内观众的欢呼。他表示如果DC成功的话，他便可以升回原来专务的职位，这是真的吗？

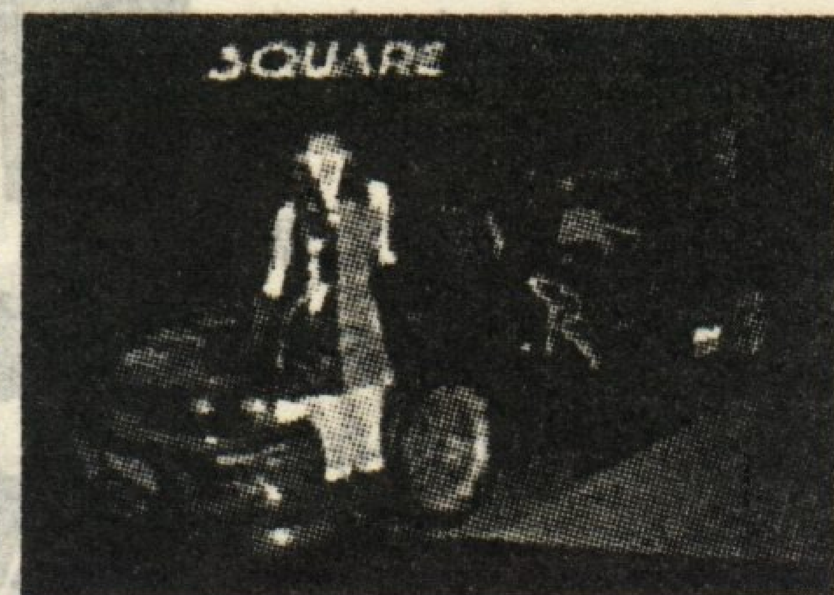


SQUARE

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



虽然"FFⅧ"已经推出了一段时间，而且这里也没有公布有关PS 2的画面，但SQUARE仍然是这次游戏展中一个很受注目的厂商，除了已知的"浪漫沙加 领域篇Ⅱ"、"陆行鸟赛车"、"死亡赛车"及"CYBER ORG"外，在展前突然公布的"圣剑传说 LEGEND OF MANA"及"前线任务3"均令到场的人感到了一份惊喜。这次SQUARE仍然采用一贯的手法，设置了一台大型电视幕墙播放其一系列新作的CG及游戏片段，此外亦设置了超过100部试玩台，但会场中只有刚推出的"陆行鸟赛车"可举行TIME ATTACK比赛，至于EVENT依旧是和过去一样的低调。





圣剑传说 LEGEND OF MANA

机种：PS　类型：RPG　发售日：'99年夏

游戏画面及系统都基本上继承了超任版的风格，在新系统方面，则有一个可自行将冒险地设在图版上的"LANDMAKE SYSTEM"及可自行设定各键对应动作的"ACTION EDIT SYSTEM"。此游戏会在4月1日发售的"浪漫沙加领域篇Ⅱ"中附送体验版，不要错过呀！

前线任务3

机种：PS　类型：SRPG　发售日：未定

前一作也是在PS上推出，此次三代的感觉上基本系统方面并没有很大的改变，但在表演手法方面就显得老练得多。目前所能看到的最大的特色是这一集的世界观更接近现代，舞台亦是日本及美国等国家。此外，在战斗时驾驶员可离开机体，这一点增加了战斗的变化。

死亡赛车

机种：PS　类型：RPG　发售日：5月27日

以一个介乎真实与虚构的"横浜"为舞台，将赛车与RPG要素混合起来的作品，虽然保持了SQUARE一贯的高水准画面素质，但会场中的人们却普遍觉得该作操作时的手感较差，希望到实际推出时会有所改善。



SCEI

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



刚公布了次世代 PS 主机的 SCEI 似乎早就猜到大家会为 PS2 而来，所以他们一早就准备了告示牌通知大家这次 GAME SHOW 不会有关于 PS 2 的内容展示。此次 SCEI 摊位的重点，落在四个游戏——“OMEGA BOOST”、“捉猴啦!”、“SPYRO THE DRAGON”和“UM JAMMER LAMMY”上。

“OMEGA BOOST”是由制作“GT”的监制独立出来制作的 3D 射击游戏，以操作简单和爽快的速度感取胜，SCEI 此次很努力去地推广这个游戏，不单有体验版，还设了一个试玩区，让观众体验这个刚在这次 GAME SHOW 中公布就要在 4 月 22 日推出的作品。有关方面还特地安排了这游戏的程序师和策划与香港等亚洲游戏传媒见面，可见有关方面对这个游戏的重视程度。





当然，“UM JAMMER LAMMY”(“啪啦啪啦啪”的续作)始终是 SCEI 摊位的王牌，她的现场演唱会吸引了很多玩家来欣赏。场内还设有大量试玩台供观众试玩。

“捉猴啦!”是 SCEI 6 月推出的游戏，这个玩法有点像捉迷藏的游戏是第一个 DUAL SHOCK 专用游戏，会在推出的“SPYRO THE DRAGON”中附送体验版。

有的读者可能会发现，此次 SCEI 似乎不太着力推广 PS 的 POCKET STATION，没有像去年 GAME SHOW 那样，所有员工都挂了个 POCKET STATION。这可能是因为 POCKET STATION 的生产一直都追不上市场的需求，所以便索性减少宣传，以免用家期待落空。



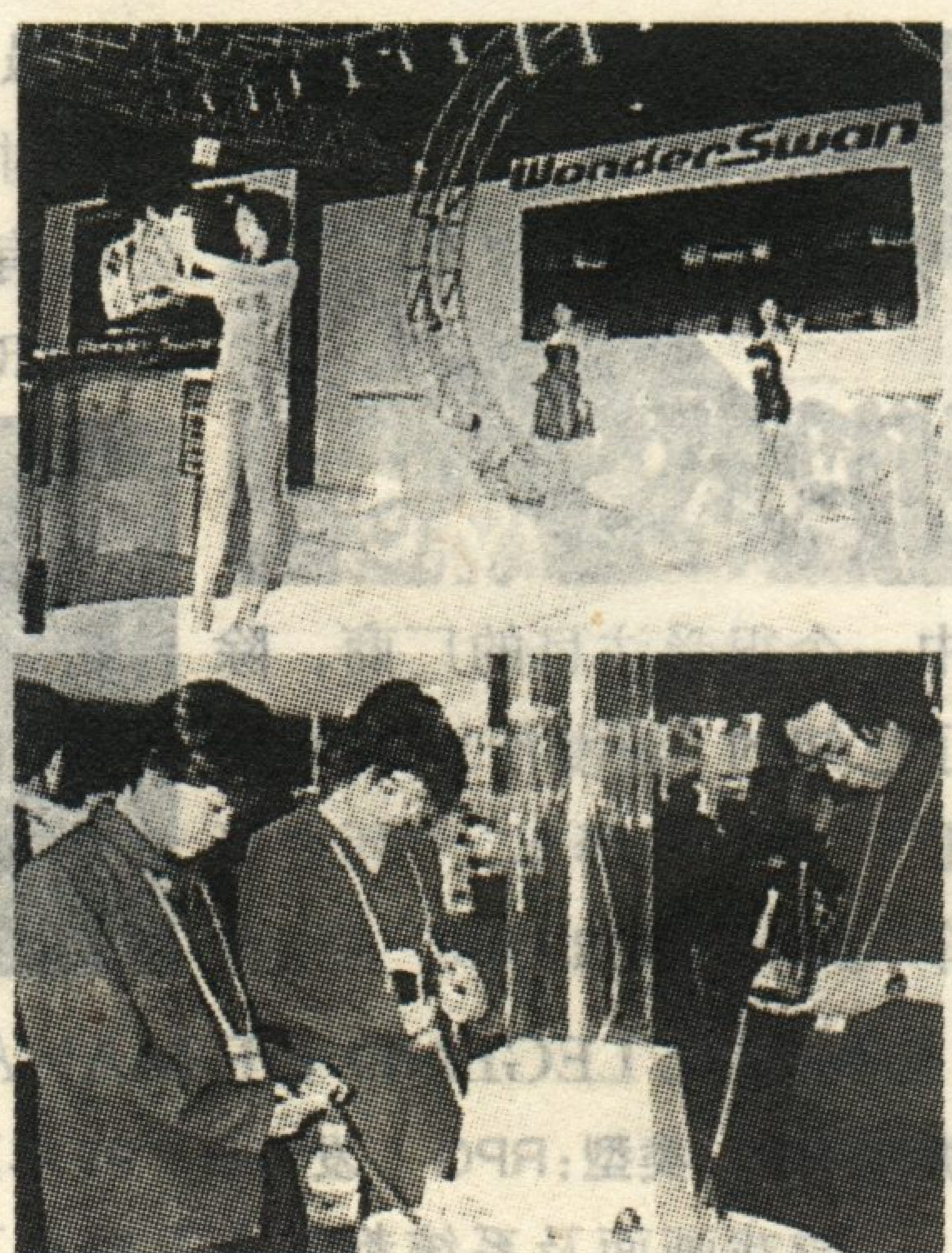
BANDAI

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



新推出的手提游戏机“WONDERSWAN”有不错的销量，对于 BANDAI 来说可算是打了一支强心针，而事实上，这个最靠近会场入口的厂商，在规模及展出的新作数目上均是在此次游戏展中数一数二的。

这次 BANDAI 的会场主要可分为 WS 及非 WS 两部分，首先在 WS 的部分内，设置了将近 100 部 WS 供大家试玩各款已推出或“BEATMANIA”及“铁拳 CARD GAME 版”等未推出的作品，此外还不断举行宣传 WS 的节目及进行对战大会，优胜者更可得到特制的金色版本 WS 一部。



至于在 WS 之外，BANDAI 亦有相当多的作品推出，其中除了 4 个响应高达 20 周年纪念而推出的游戏外，亦有不少新作或开发中游戏的最新画面公开，可见 BANDAI 实在是一个不可忽视的厂商。

机动战士高达外传 殖民星坠落之日

机种:DC 类型:STG 发售日:1999 年 6 月

这个将会在 DC 上出现的高达外传系列最新作，采用战争漫画专家小林源文作为设定，玩法则类似 SS 版的高达外传，同样是以 3D 视点来进行，但这次的机种换上了 DC，画质及效果的表现都大幅强化，这次在游戏展虽然只展出完成度 50% 的版本，但已令不少高达迷叹为观止。

SD 高达 GGENERATION－0

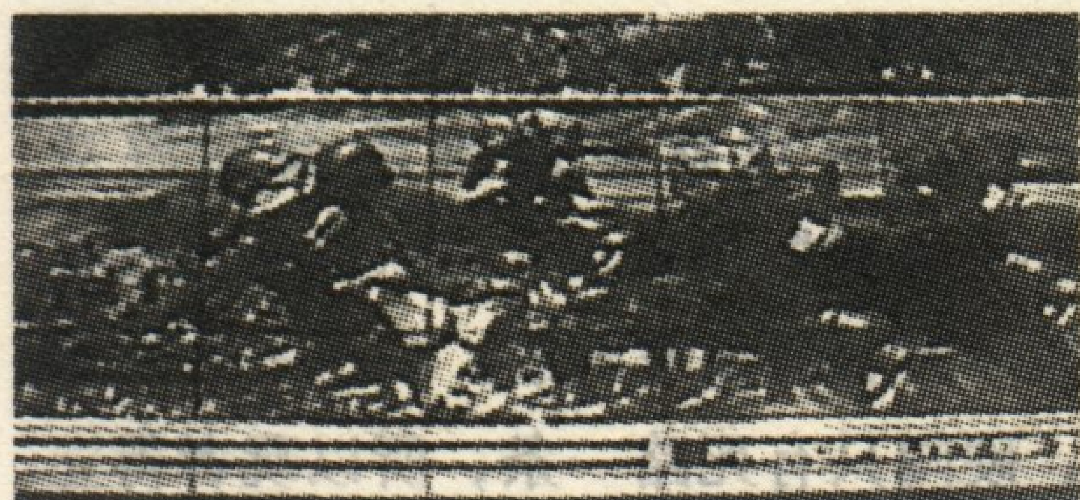
机种:PS 类型:SLG 发售日:1999 年夏

简单来说即是前作“GGENERATION”的改版，机种数目从 480 增至 700 种以上，登场人物从 250 人增至 500 人以上，而登场作品也从前作的 14 套增至 22 套，版面方面主要是增加 V 高达以后“近代高达”的故事，CG 片段亦会从 13 段增至 30 段以上。

机动战士高达 基伦之野望 ~吉恩之系谱~

机种:PS 类型:SLG 发售日:'99年冬

这个则是SS同名游戏的移植版，当然在整体上会作出大幅的改良，战斗时的CG没有SS版时那种粗糙的感觉，而最重要的是机种增至250种以上，已知新增的机体有GP-02，而它的核弹攻击更会成为游戏中的区域性兵器。



COUNTDOWN VAMPIRE

机种:PS 类型:AVG 发售日:'99年秋

BANDAI最近新公布的作品之一，整体感觉上有着很强烈的“BIOHAZARD”影子，职业为警察的主角KEITH为了解开吸血鬼突然出现的谜而战；会场中虽然未能试玩，但却播出了一段精彩的录影带片段。



新世纪EVANGELION

机种:N64 类型:ACT 发售日:'99年5月

这个期待已久的N64作品，这次展出了一个有三版可供试玩的版本，但在主舞台介绍这游戏时，则有一个应已接近完成的版本，所以估计应可准时推出。这游戏的特色是玩法有很多变化，例如对第3使徒时是一般动作游戏，与明日香合战第8使徒时则像音乐游戏。



BANPRESTO TOKYO GAME SHOW'99 SPRING



比起BANDAI，BANPRESTO的新作数目就少得多，而且最主要的也是数个“机战”系列作品，不过BANPRESTO除了在场馆内提供试玩外，重点放在了EVENT方面，其中有“机战”系列的制作及画面负责人寺田贵信和山添先生举行对谈会供大家提问有关“机战”的问题，但最受欢迎的节目则不容置疑的是由水木一郎、影山ヒロノブ及堀江美都子等超著名动画歌手合演的“SUPER ROBOT SUPER LIFE”，三人在台上献唱“铁甲万能侠”、“三一万能侠”、“超力电磁侠”等机战系列的多首名曲，令这里的吸引力一点也不比其他厂商逊色。







BANDAI VISUAL TOKYO GAME SHOW'99 SPRING

源自BANDAI的BANDAI VISUAL今次展出的所有作品都是动漫画中移植过来的作品，其中“MACROSS VF-X 2”、“超时空要塞~可曾记起爱”和“三一万能侠大决战”都有试玩台让观众试玩。

BANDAI VISUAL的重点落在夏季推出的“MACROSS VF-X 2”身上，这次厂方推出了新的“可变视点”技术，他们还特别为此技术申请专利。厂方说利用了“可变视点”，就可以忠实模拟在“超时空要塞”动画中的空战场面。据现场测试，三种型态在这个版本的确各有特性，玩者要随时按情况变换型态来狙击敌机。不过在体验版的版图中没有上一集穿梭于高楼大厦间的场面，不用担心飞机会撞到地面，这是跟上一集最明显的分别。

“三一万能侠大决战”是另一款很多人试玩的游戏，会场中展出的体验版就只让大家一试游戏中的一个迷你游戏——合体。除了上述游戏外，BANDAI VISUAL还公布了他们今后的新计划。

PATLABOR THE GAME

机种:PS 类型:ACT 发售日:1999年夏季



早前曾经随游戏附送了体验版的“PATLABOR”这次只以播片形式展出。而在4月推出的PS版“可曾记起爱”中，就会附送VER 2.0的体验版。

青之6号

机种:PS 类型:AVG+SLG 发售日:1999年秋季

凭着出色的视觉效果而广受注目的OVA被移植成PS游戏，今次展出的都只是动画片段。BANDAI VISUAL特别请来本片的导演前田真宏和游戏的宣传担当进行座谈会来作宣传。

FROM SOFTWARE

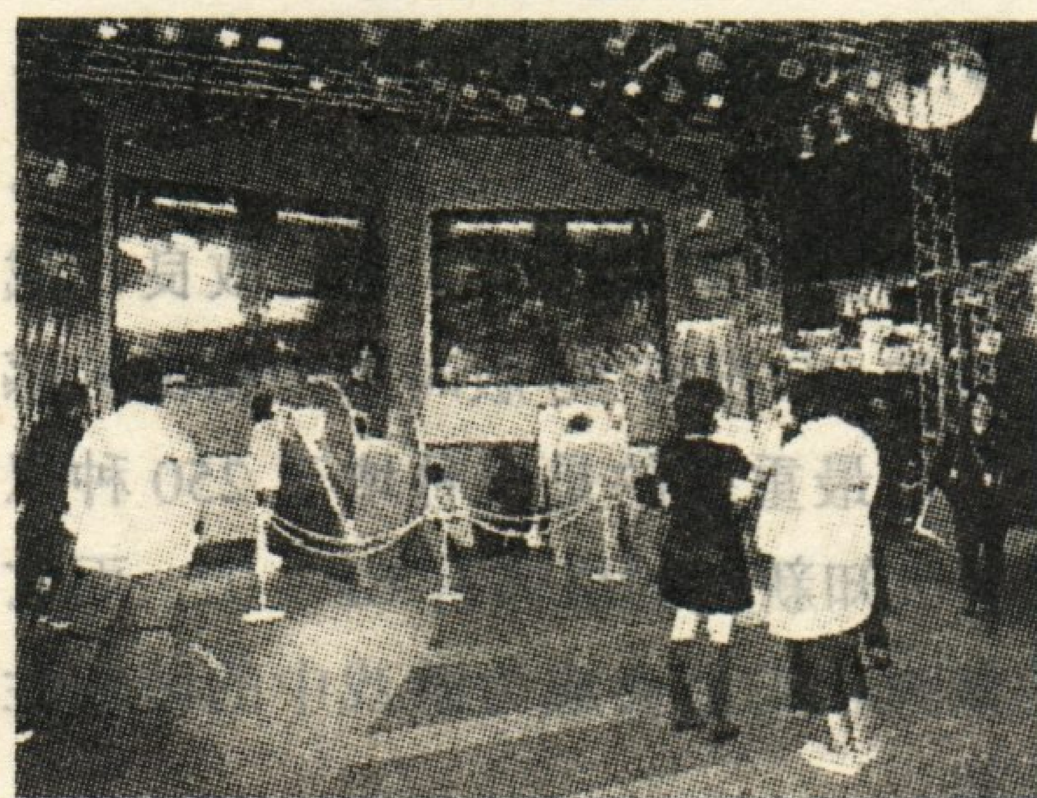
TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



FROM SOFTWARE这次的摊位比以往的GAME SHOW都要大，主要展出的作品有他们第一个DC游戏“FRAME GRIDE”、和刚公布的PS游戏“SPRIGGAN”和“ECHO LIGHT #2 睡眠的支配者”。



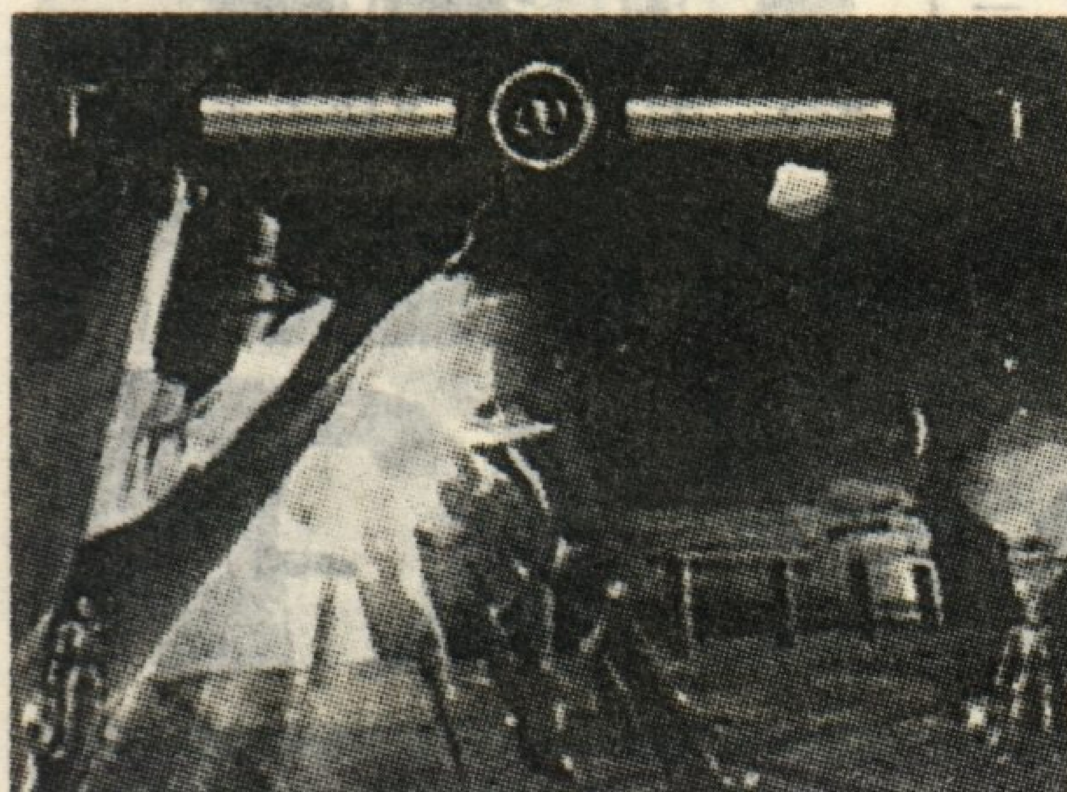
厂方特别安排了多部试玩台，让观众一试“FRAME GRIDE”的对战功能。会场中可供试玩的版本只可以选用两种机体，而即使是修改机体的部件，每个部分亦只有两款可供更换。玩上去的感觉跟“ARMORED CORE”区别不大，当然画面华丽得多，模型亦扎实得多。即使是通信对战方面，也不觉得有什么影响。厂方还搞了个比赛，奖品包括这游戏的体验版。



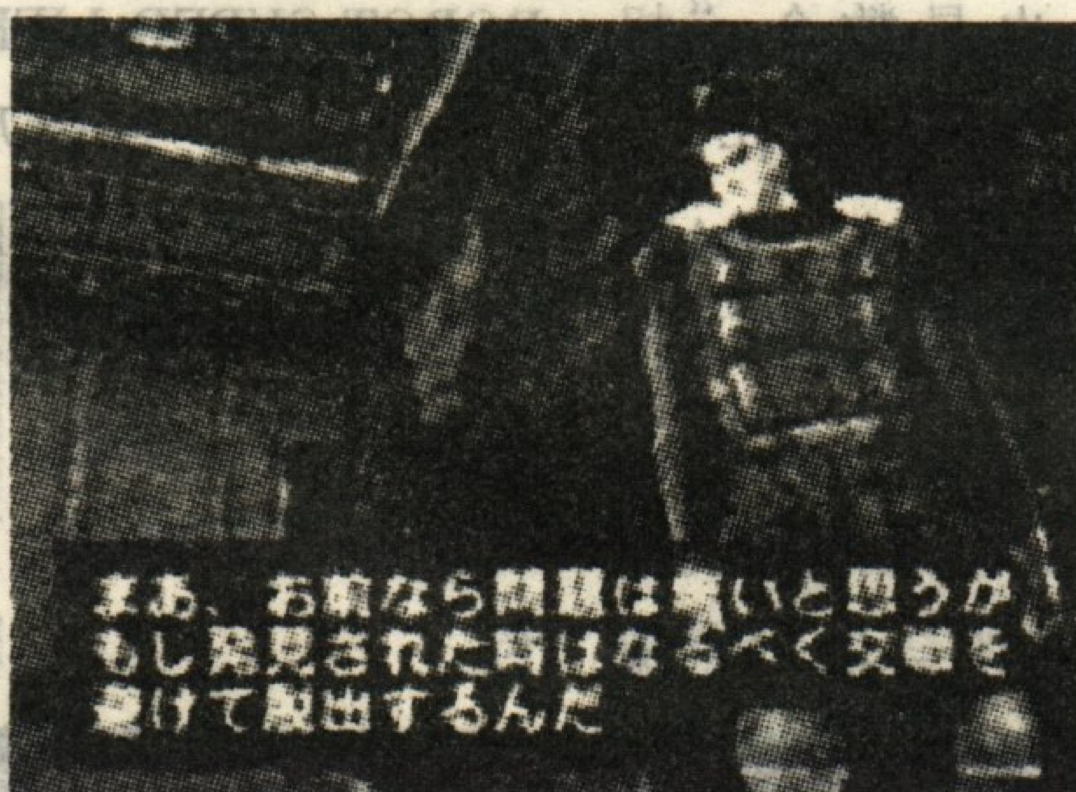
FORM的另一只重点游戏就是漫画改编的游戏“SPRIGGAN”，会场中亦有体验版供试玩。虽然该游戏有很重动作格斗的成份，但体验版却很考脑筋。由于一开始角色便置身于敌阵之中，硬闯只有死路一条，所以玩者得立即操纵主角冲出重围，而不是要击倒敌人。可以说这是一款更需要头脑的游戏。

同时，厂方也搞了一个TGS杯“ARMORED CORE”比赛，参赛者可以带同自己的机体SAVE来跟人对战反应也算不俗。

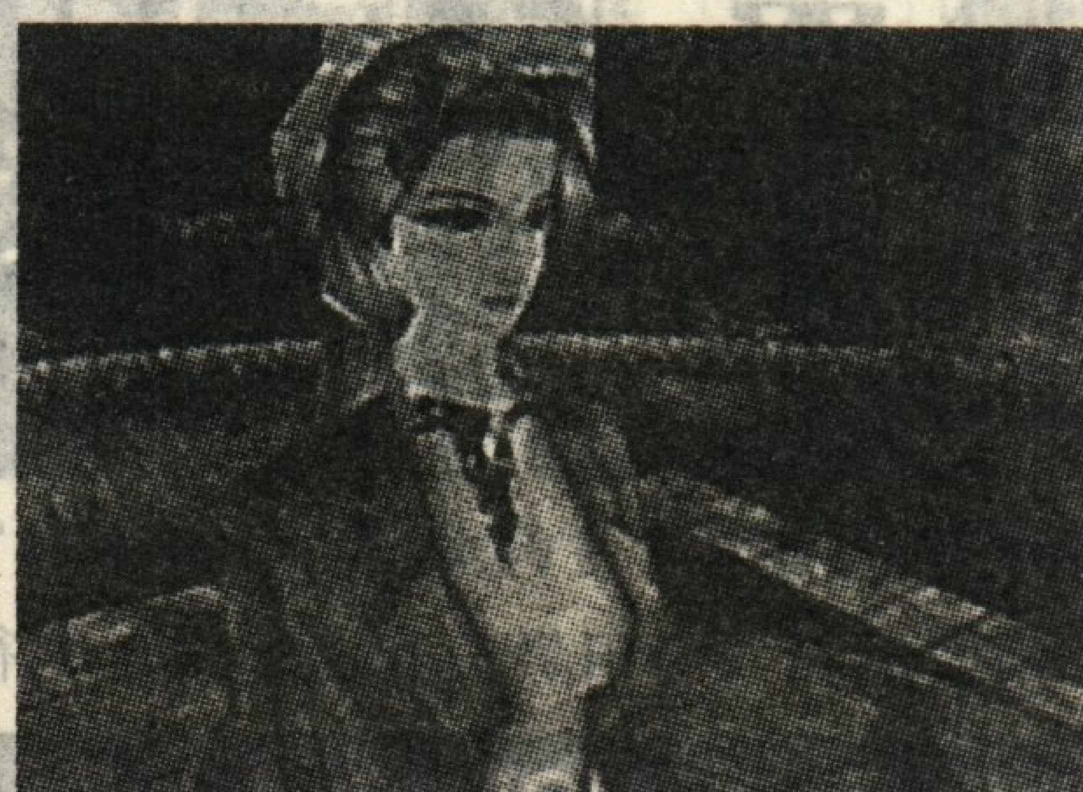
FRAME GRIDE
机种:DC 类型:对战ACT 发售日:'99年夏



SPRIGGAN
机种:PS 类型:3DACT 发售日:'99年夏



ECHO EIGHT #2 睡眠的支配者
机种:PS 类型:3D???? 发售日:'99年夏



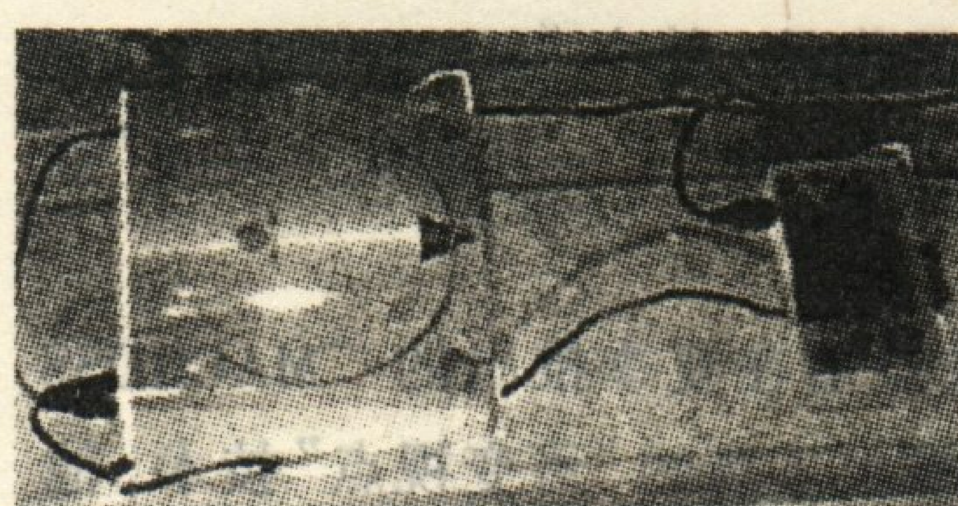
SNK

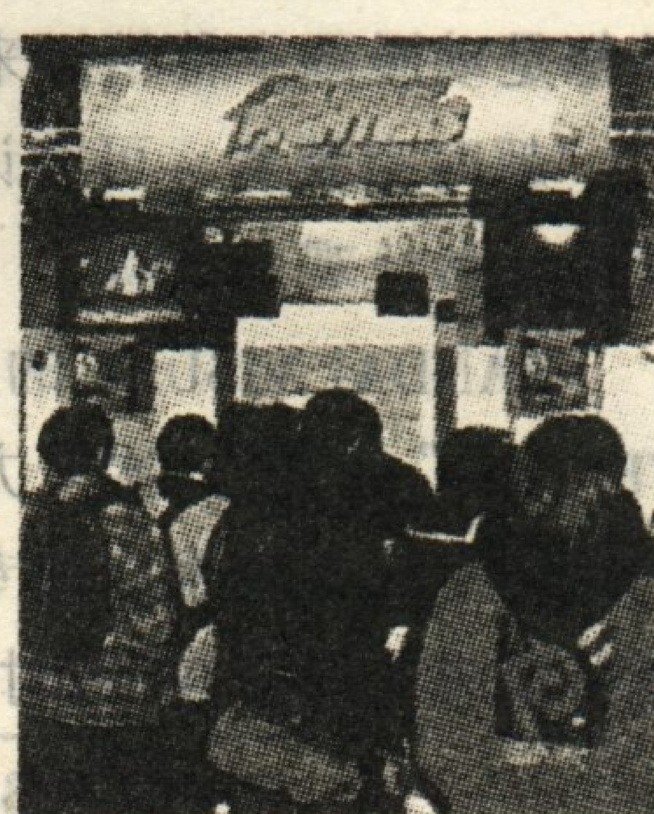
TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



除了DC版的“格斗之王”外，想不到上次游戏展SNK才刚推出NEO GEO POCKET，此次已完全变成了COLOR版，会场中近100部试玩台除展出了一些与主机同时推出的作品外，亦有不少未发售游戏可供试玩，而SNK或许是为了强调NEO GEO POCKET不是小孩子玩意的形象，在场内还准备了花式滑板表演。

不过，最令人感到惊喜的，还是在20日突然派发的宣传单张，内容竟是：SNK VS CAPCOM，这两个感觉上是对立





的公司，将会在NEO GEO POCKET合作推出作品，先是在今年夏天推出一个卡片游戏，然后再于冬天推出格斗游戏，虽然没有任何画面公布，但绝对是一项令人兴奋的事情，而大家最希望的，当然是这种合作日后会发展到街机之上吧。



饿狼传说 WILD AMBITION

机种:PS 类型:FIG 发售日:1999年6月

这3D版的饿狼传说，亦即将在PS上登场，然而这次展览中只是以街机版来作介绍，未能确定PS版与街机版之间的差异。



格斗之王 DREAM MATCH 1999

机种:DC 类型:FIG 发售日:'99年5月

SNK首次在DC推出的KOF,在今次游戏展中所展出的是一个已经有很高完成度的作品，其最大的特色除了加插动画片段，战斗舞台的背景更改为3D制作，以展览中可玩的一版为例，版面开始前会看见火车向画面中驶出，而在战斗中更会随着位置改变而有角度上的差异。



DIVE ALERT

机种:NEO GEO POCKET COLOR

类型:SRPG 发售日:4月29日

这个是对应同样在4月29日推出的红外线部件的首个作品；游戏会以SRPG的形式进行,并同时推出以男孩子及女孩子当主角的两个版本；玩者要操纵潜艇与其他人战斗，遗憾的是游戏展中的版本并不能进行红外线对战……



CAPCOM

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING





这次游戏展CAPCOM将主力放在了DC版的"MARVAL VS. CAPCOM"及"少年街霸3"之上,同时更在场馆内设置了一个小型放映室,播放刚公布的新作"DINO CRISIS"及期待的DC作品"BIOHAZARD CODE:VERONICA"的最新片段,此外还有一些刚推出不久的作品，而CAPCOM的COSPLAYER亦是这里的特色之一，谋杀了不少到场人士的菲林。





恐龙危机

机种:PS 类型:AVG 发售日:1999年7月



由创作BIOHAZARD的三上真司所制作的最新作品，是个以恐龙为题材的游戏，从会场内所播放的片段所见，巨大的暴龙与人类体型差异的迫力及速龙的敏捷感觉均是以往在"BIOHAZARD"中所没有的,而且发觉游戏中除了要靠武器与恐龙战斗，很有可能会需要借助周围的环境来击退它们。

生化危机 指令是搜索

机种:DC 类型 AVG 发售日:'99年冬



这个公布了已有一段日子的游戏，终于第一次正式展现在大家的眼前，从片段中会看到游戏基本上是一款画面更为漂亮的"生化危机2",不论主角、丧尸及背景均描绘得相当精细，而在镜头的运用上亦更上一层楼,但缺点是原创要素似乎不多,新鲜感可能稍微不足。



街头霸王 ZERO 3

机种:DC 类型:FIG 发售日 1999年夏

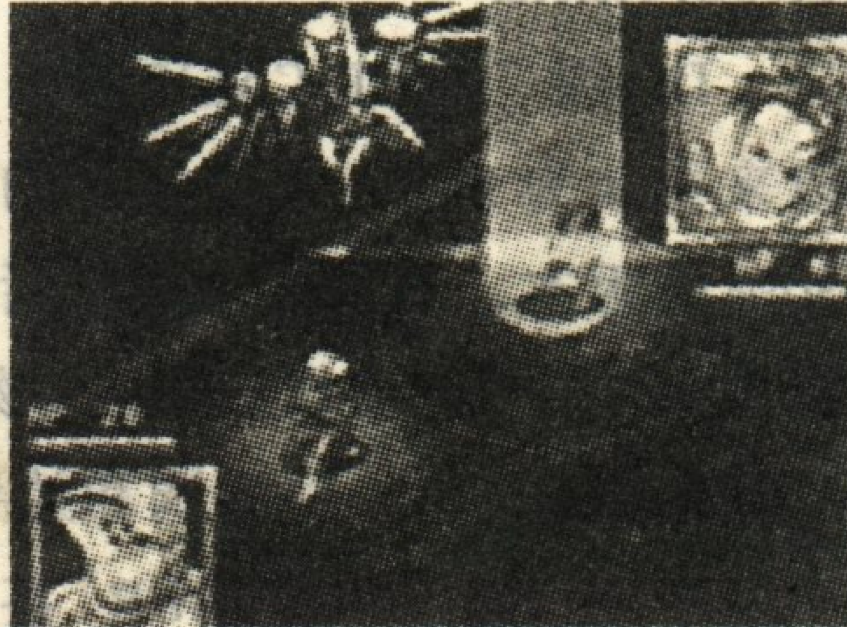
此次CAPCOM其实是同时展出了DC版及SS版,两个版本都有着很高的完成度，其中DC版更利用了独有的通信机能，可下载特殊的CPU人物在"最强流道场"中与自己的ISM人物对战获得段位认定，而SS版则和PS版一样，收录了新增的人物。



GAIA MASTER

机种:PS 类型:TAB 发售日:1999年夏

这个具备了卡片游戏要素的桌上游戏作品，这次只播放了录影带片段,总体来说画面还算不错。此外,本作的游戏性也很特殊，其规则有点像大富翁，玩者需掷骰子在图版前进，并购买沿途的土地，但当与其他对手争夺土地时则会以卡片游戏来解决。



KONAMI

TOKYO GAME SHOW'99 SPRING



要数去年游戏界的大赢家相信非KONAMI莫属。KONAMI以一系列音乐游戏令近年业绩大幅提升，这次GAME SHOW他们便充分利用他们的优势，大搞与跳舞机有关的EVENT和试玩台。他们特地造了一批外型酷似街机版跳舞机的PS试玩台，让参观者可以一试快将推出的PS版“DANCE DANCE REVOLUTION”和其他地毯脚键的效果。试玩起来效果跟街机当然有段距离，但仍然可以接受。此次可供试玩的歌曲不多，不过KONAMI特别安排了数部设有EDIT MODE的PS版“DDR”和一部“DDR LINK VERSION”来让观众一试即将推出的与街机版连动的感受，玩者可以用记忆卡把编辑过舞步的资料拿到街机去与别人一试。当然，有那么大量的试玩，自然少不了让观众一试身手的比赛了。



除了家庭版“DDR”之外，KONAMI也不忘推销新的打鼓机和吉它机，也引来不少观众试玩。而元祖的“BEAT MANIA”方面，今次就展出了快将推出的“GOTTANMIX”。

当然，KONAMI也不是只得音乐GAME的，其他快将推出的游戏如“心跳回忆～启程之诗”、“桃天使Ⅱ”，甚至大家以为不会再出的“想见你”也有展出，不过声势就远远不及音乐GAME了，可以说，除了在精品售卖摊位外，我们已经很难在KONAMI里见到藤崎诗织的芳踪了。而DC游戏方面，他们的“AIR FORCE DELTA”当然有在自己的摊位中设试玩台，但反应就远不及设在SEGA摊位那边的好。

其实这个摊位最令人觉得奇怪的地方，是除了“DDR”比赛之外，剩下的舞台节目就是介绍他们的宣传女郎。真不知KONAMI想打什么主意！











NAMCO

TOKYO GAME SHOW'99 SPRING

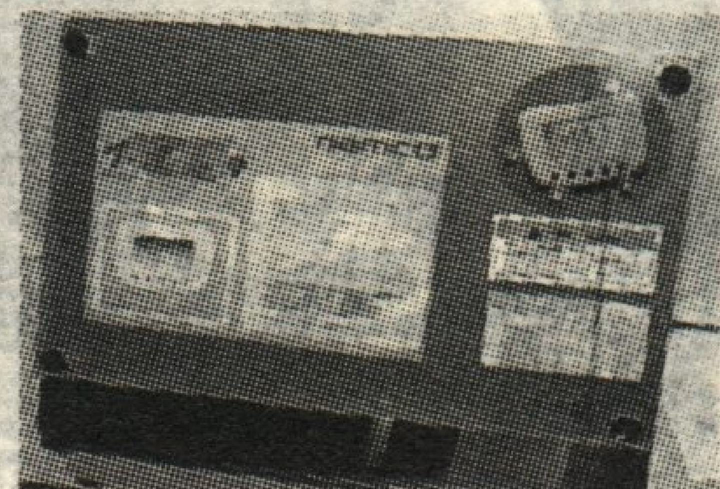


说起来，NAMCO这次的摊位真的可以用大而空来形容。虽然NAMCO亦有多个新游戏供观众试玩，但是真正称得上大作的作品却不多。而最主要的两大展品，就是刚公布的DC版“SOUL CALIBUR”，和PS版的“ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE”。

DC版“SOUL CALIBUR”是NAMCO自MEGA DRIVE以来再次为SEGA主机推出的游戏，会场中展出的自称是30%的版本，不过试玩过之后，就觉得这版本几乎已可以拿出来卖，不单动作流畅，人物也很扎实，招式方面基本上已经完成，只差一些微调和效果还未做好，据开发人说，这个版本的“SOUL CALIBUR”甚至比街机还要好。相信买了DC的用家如果不买这游戏，一定会是大损失。

至于“ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE”那边，一样设有很多试玩台。无疑这个版本的场面和飞机数目都是最多的，而且还可以随时改变视点，不过画面质素，尤其是云雾的表现效果，反而不及上一集做得好。而采用了虚构的战机会不会为传统战机迷所接受，就不得而知了。

除了游戏机之外，NAMCO此次还出了一件专为女孩子而设的小玩意，就是一部叫“PUKU PUKU ESTHE”的手提减肥游戏机。玩法是输入用者的体重、身高和年龄资料，它就会计算出用者的脂肪量和能量消耗，并会编制一份减肥日程给用者照着做。平时它就是一个小时钟，至于它跟游戏有什么关系嘛……



ATLUS

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



向来以恶魔游戏闻名的ATLUS，这次展览中亦没有令一班恶魔迷失望，PS版的"SOUL HACKERS"、"PERSONA 2罪"及DC的"魔剑X"均有很好的反应，而除了试玩外，ATLUS亦准备了很多游戏助兴，例如在名叫"谁的说话"的游戏中，便是要两人尽快在"PERSONA 2罪"的一定范围内找出一句特定的句子；而在"恶魔绘画师"的游戏中，参加者则要当场画出自己心目中的恶魔，并由金子一马先生担任评判。





魔剑X

机种:DC 类型:AVG 发售日:1999年内

ATLUS的首个DC作品，是这个3D动作AVG，游戏中玩者要利用近距离的斩击及远距离飞弹打倒不断出现的恶魔，而这游戏的特点之一，是各种登场的恶魔，均十分接近金子一马的原设定，而图版的其他方面亦绘画得相当仔细，充分利用了DC的机能。



PERSONA 2罪

机种:PS 类型:RPG 发售日:1999年夏

同名游戏的续篇。这一集虽然基本上的系统与上集相同，但就加入了"谣言"的系统，玩者会因所听到的谣言而令故事、登场恶魔及道具的性质发生变化，此外亦加入了PERSONA的同时攻击，与恶魔交涉时亦可让最多3人参加。



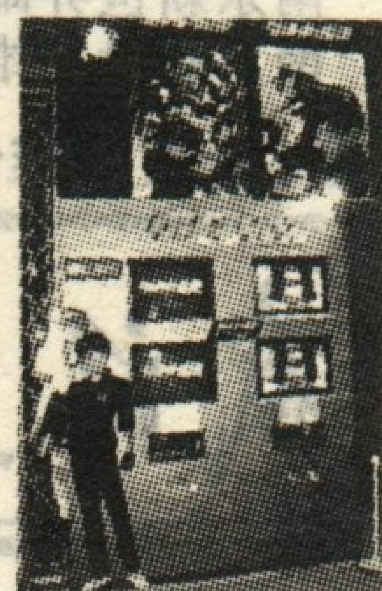
角川书店

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING



角川书店次次和ASMIK ACE共同使用一个颇大的场馆，最大的特色则可算是其丰富的新作阵容，在场馆前的电视墙不停地在播放各新作的片段。此外为了宣传重点新作"GATE KEEPERS"，还请来了其人物设计后藤圭二及声优栗山千秋举行签名会，场面亦相当热闹。





宇宙机动VANARK

厂商:ASMIK ACE 机种:PS 性质:AVG+STG

一个混合了冒险及射击要素的作品，在射击部分中，身为特殊机动部队成员的主角要在不同的环境下与各种敌人交战，而在冒险部分中，玩者则会对应自己的选择而令接下来的射击版面出现变化。



森之王国

厂商:ASMIK ACE 机种:PS 类型:RPG

在妖精与人类共存的时代中，描写主角如何拯救被大人及邪灵所污染了的世界，战斗方面则会采用回合制的模拟方式，暂时看来应该会是个颇为传统的RPG。



GATE KEEPERS

机种:PS 类型:SLG 发售日:1999年夏

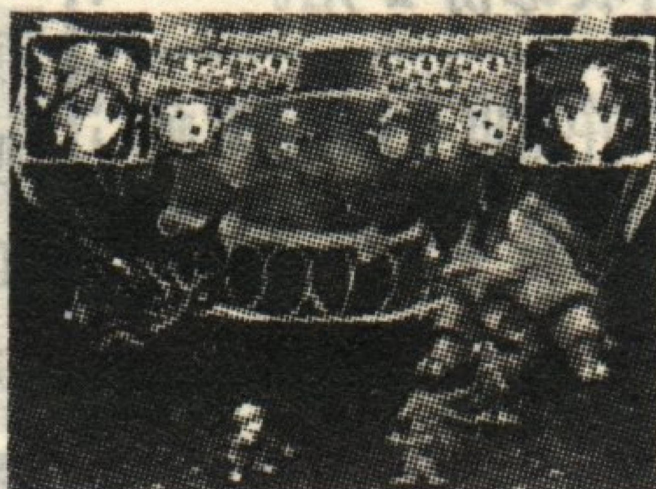
"机动战舰NADESICO"的人物设计后藤圭二的最新作品，一个以1969年代为舞台的SRPG，游戏中加插了不少动画片段，以山口宏、田中公平等人为制作班底，并同时推出漫画版本，可算是一个专攻动画迷市场的作品。



MONSTER COLLECTION

机种:PS 类型:RPG 发售日:'99年初夏

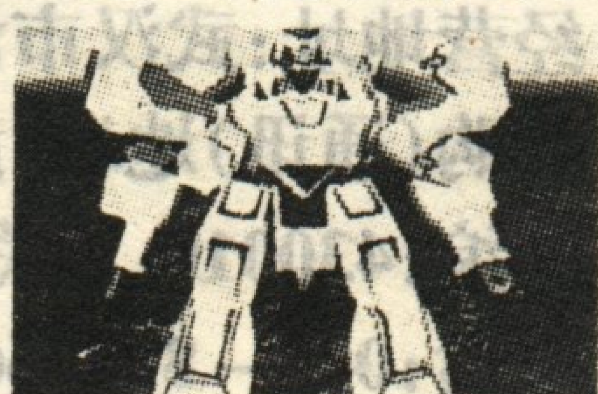
将同名的日本著名国产卡片游戏PS化的作品，游戏中采用了一个高战略性的战斗系统，而故事方面则是一个串连起小说及漫画的原创故事，喜欢卡片游戏的人不妨一试。



机动战舰NADESICO

机种:DC 类型:SLG 发售日:'99年夏

以同名作品电影版故事为题材，并在DC上推出的战略游戏，这次展览中只播出了录影带片段，暂时所见多边形的战舰只属一般，不过在游戏中会加入电影版所没有的原创角色，机动战舰迷不容错过。



新世紀GPX
サイバーフォーミュラ
CYBER FORMULA
新たなる挑戦者







根据著名动画改编，著名场景及人物都会出现！

新世纪 GPX ～新的挑战者

机种:PS 类型:AVG 厂商:VAP 发售日:'99年3月18日



front mission 3
フロントミッション サード

前线任务 3

机种:PS　**类型:**S・RPG　**厂商:**SQRARE　**发售日:**'99年夏

"前线任务"新的历史拉开了序幕！

前作"前线任务2"是于1997年在PS主机上发售的，事隔两年，在无数FANS的呼声中，系列第三作终于公布，并预定于1999年夏季推出。

"前线任务"展现的是敌我双方主力战斗兵器间变化多端，机巧百出的残酷战斗，此次的作品保留了"更换部件以创造原创机体"的系统。

此外，本系列一贯的缜密的世界观设定在三代中依然有着细腻的描绘，曲折的故事及丰富多彩的人物都将令玩者感到无比的满足。此次的舞台设定为被卷入疯狂的阴谋的世界，由于科技的高速发展而衍生出了无数的悲剧。就在这样的时代背景下，主人公们展开了各自不可思议的人生之旅……



魅力十足的兵器！



▲在近年来，士兵们都搭乘人型战斗兵器参予战斗。

复杂的故事就这样展开了！



▲在身边的世界中发生了一连串神秘事件，主人公如何行动呢？





◀▲有众多的角色登场，他们间有爱情和友谊，也有阴谋和欺骗。

你的选择会改变整个历史！

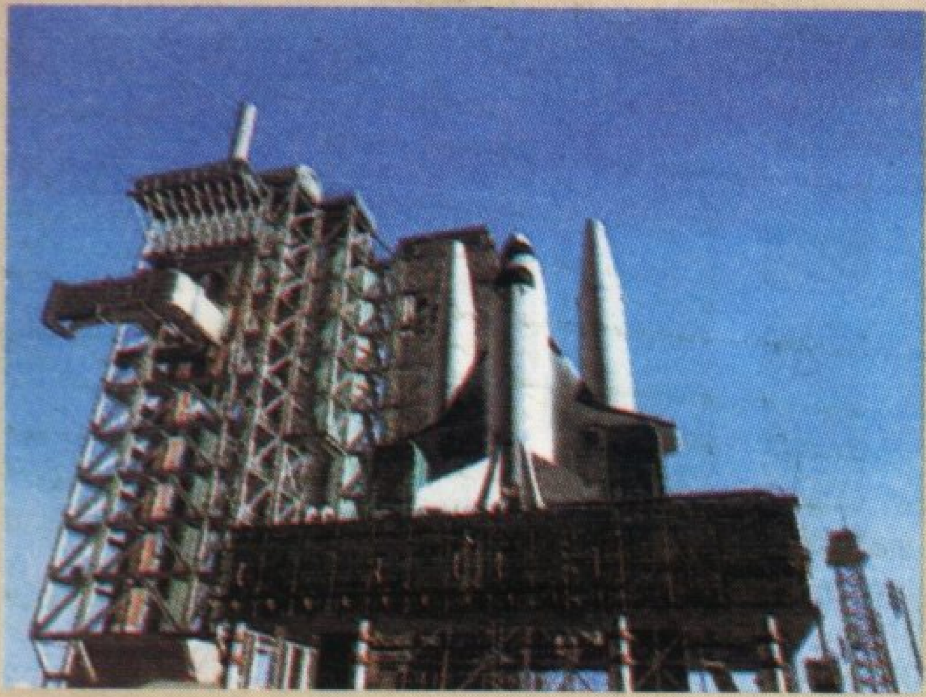


▶通过玩者的选项，故事会有各种分歧。

在三代中，战斗会在世界各地展开。

在右面的图片中，有着很像印尼的婆罗浮图的建筑，难道这样的世界文化古迹也会遭受战火的荼毒吗？







开端！主人公的妹妹被卷入了谜之爆炸事件！

主人公武村和辉在横须贺的高等专门学校上学，同时也是日本兵器制造会社——雾岛重工的试验驾驶员，今年19岁。某日，他和朋友草间亮五来到存放新型兵器的军方基地，没想到却遇上了大规模的爆炸事故。

在得知妹妹阿丽莎被卷入了这个原因不明的事故后，主人公找到在横须贺酒吧中结识的女性艾米尔·克拉姆丝珂，并从她那里得到了一驾战斗装甲。武村冲入军方的基地，但是却没能见到阿丽莎的踪影。

目睹了事故的现场，又得知其背后隐藏着涉信全世界的阴谋之后，武村和辉战斗生涯的序幕拉开了……

武村和辉

在军中服役的父亲伊佐夫收养了一个女孩，于是和辉便和这个小妹阿丽莎以及父亲一起过着幸福的生活。武村的正义感极强，从不改变自己的意志。

▼行动果断，但有时办事会有些过激。



▲草间亮五是武村中学时代最好的朋友，两人亲密无间。

武村阿丽莎

武村和辉的干妹妹。作为大学生的她参加了民间的放射线的研究项目。她是一个喜怒哀乐都很外露的女孩。



▶为调查爆炸，她来到建筑物内调查各种残片，从此和主人公失去了联络。



焦急的主人公



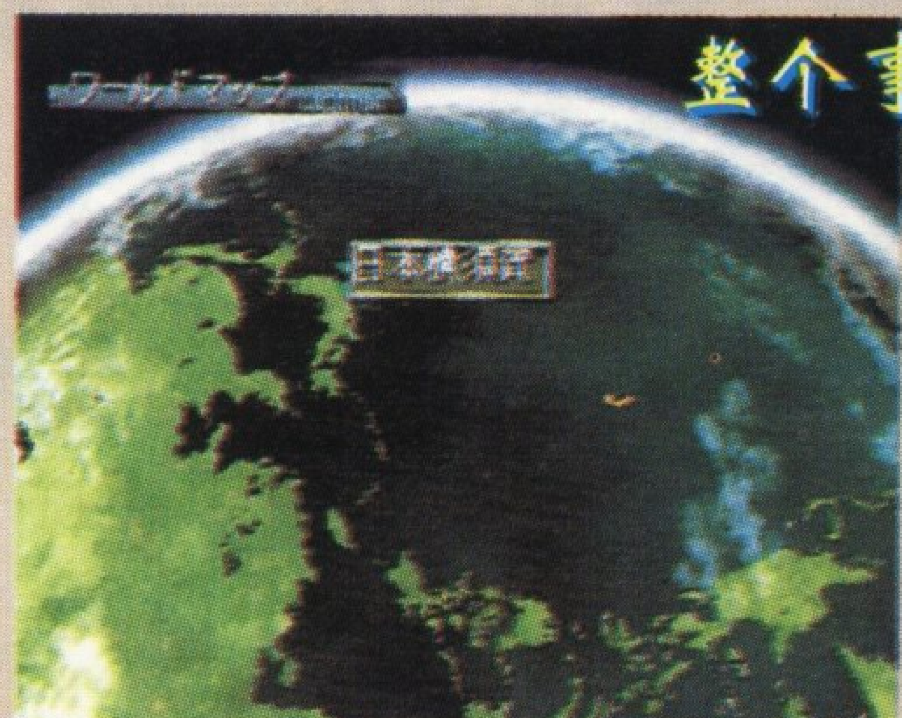


▶这就是和艾玛相识的那间酒吧。



▲在艾玛的帮助下，主人公和亮五一起冲入了基地内部。

整个事件从日本蔓延到世界！





▲▶游戏开始时是以日本的横须贺为舞台，主人公意外地卷入到事件之中。

艾米尔·克拉姆丝珂

科学家，在USN研究所工作的谜之女性。从外表上看，她似乎有着俄国血统，其它情况不明。周围的人都称她为“艾玛”。



◀被谜团所包围的谜之女性，有着科学家独具的冷酷的感觉。



草间亮五

在着自我陶醉的性格，一直按照自己的原则办事。其性格有几分轻薄好色，但和主人公武村和辉却是不可分离的好朋友。



◀在紧迫的场面中依然谈笑自若，而且还忘不了对女性大献殷勤。



KOUDELKA

KOUDELKA

机种:PS　**类型**:RPG　**厂商**:SUK　**发售日**:未定

由"萨克诺斯"所奉献的出色作品!



本游戏是由从 SQUARE 公司独立出来的制作者组成的"萨克诺斯"(SACNOTH)制作的,这是他们的第一款作品,因而倾注了不少心血。

"KOUDELKA"是以 19 世纪末英国一座寂静的修道院为舞台,主人公是一位吉普赛少女珂迪尔卡,游戏展现了她在一夜中惊心动魄的冒险。

玩者的目的是操纵珂迪尔卡及其两个同伴,在修道院中解开各种谜题,他们要利用修道院中存在的众多的道具以及形式各异的陷阱来打倒怪兽,同时救出陷入困境的人们。

本作的故事因为是由三个角色所构成,所以极为复杂,随着玩者的行动不同,将会有各种事件发生!

角色



以珂迪尔卡为中心,有众多角色登场。这些人物都是以 3D POLYGON 描绘的,其真实的程度十分令人吃惊,以前 3D 游戏中,角色身上的贴图都相当粗糙,但本作却绝对不是这样,多边形塑造的一个个人物充满了活力,表现出了前所未有的质感。

其他角色



三位主人公



珂迪尔卡·娅森特

出生在威尔士一个贫寒的村庄中的 19 岁少女,从小就持有极强的灵能力。周围的人认为她受到了诅咒,于是将她赶出了吉普赛人的村落。珂迪尔卡并不是个讨人喜欢的女孩,在亡灵的召唤下,她来到了修道院中开始了冒险。



艾德华·罗特·布兰凯特

伦敦出生,20 岁。出身于名门望族,但由于爱情方面的问题而开始了流浪生活。虽然他是个利已主义者,但也有浪漫的一面,而有时也会十分冷酷。他因为听到了一些关于修道院的传言,于是便来到这里进行调查。



夏姆斯·奥普拉哈迪神父

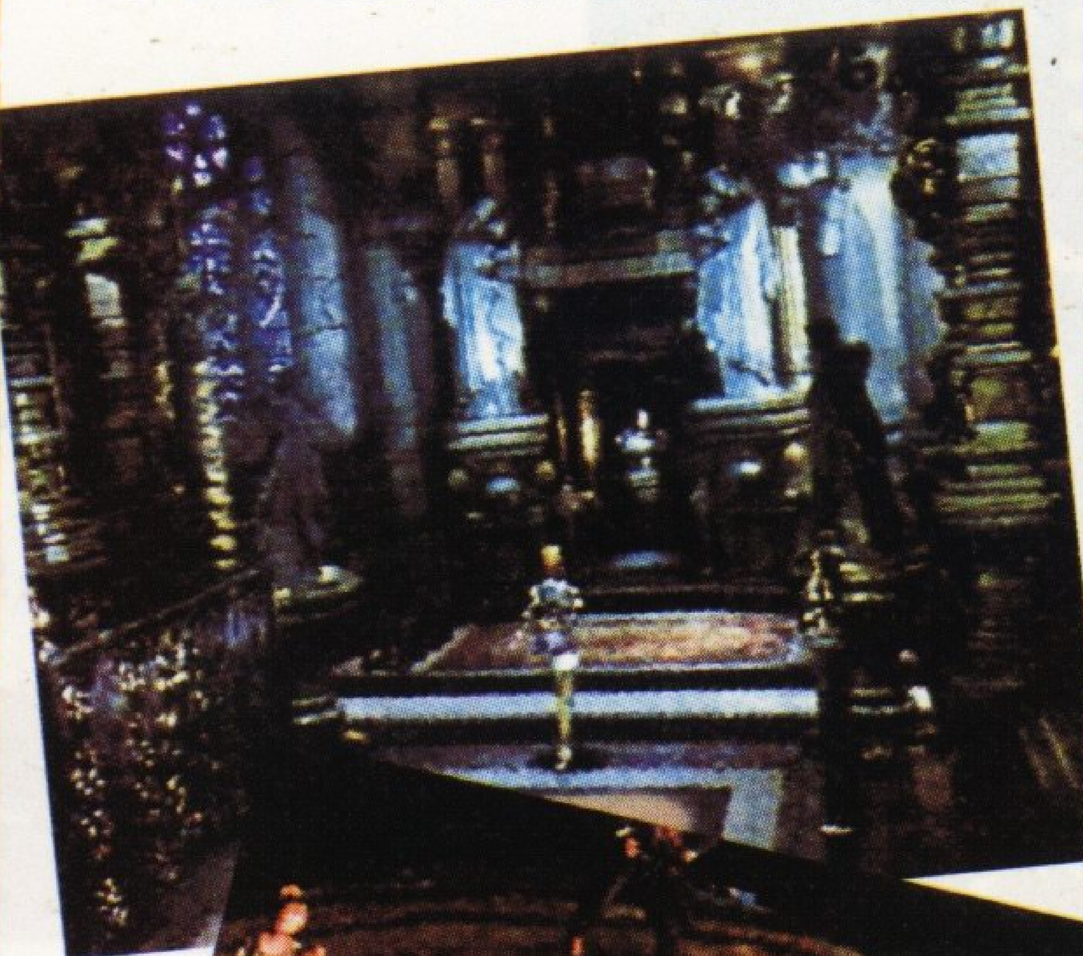
爱尔兰出生,令年 53 岁,在莫格兰大学学习科学,后来做了神父。他对自然科学、历史、物理、神秘学等都有着深入的了解,学识极为广博。他为了取回被偷走的某个道具,而来到了修道院。此外,他正深爱着一个名为艾伦的女子。

十分令人惊异的华丽 RPG 大作!



▲在已化为废墟的修道院中，主人公们的人生交错而过，复杂的故事展开了。

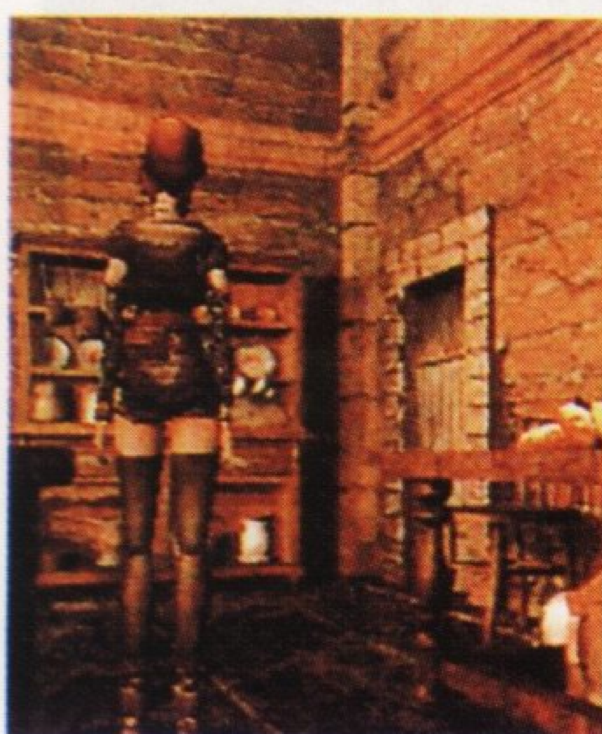
▼完成众多的事件，解开各种复杂的谜题。





◀▲战斗采用回合制，可以用特技来对付怪兽。

▼◀游戏中的画面十分华丽，人物可四处自由移动。





危机四伏!





充满迫力的战斗画面!

故事背景及优秀的画面!

STORY

英国威尔士地方的耐麦顿修道院，在 16 世纪修道会禁止制度发布以前就成为了废墟。到了 17 世纪，这里成为关押政治犯和各种囚徒的监牢。1898 年 10 月 31 日，一个吉普赛少女珂迪尔卡来到了这里，故事由此拉开了序幕……

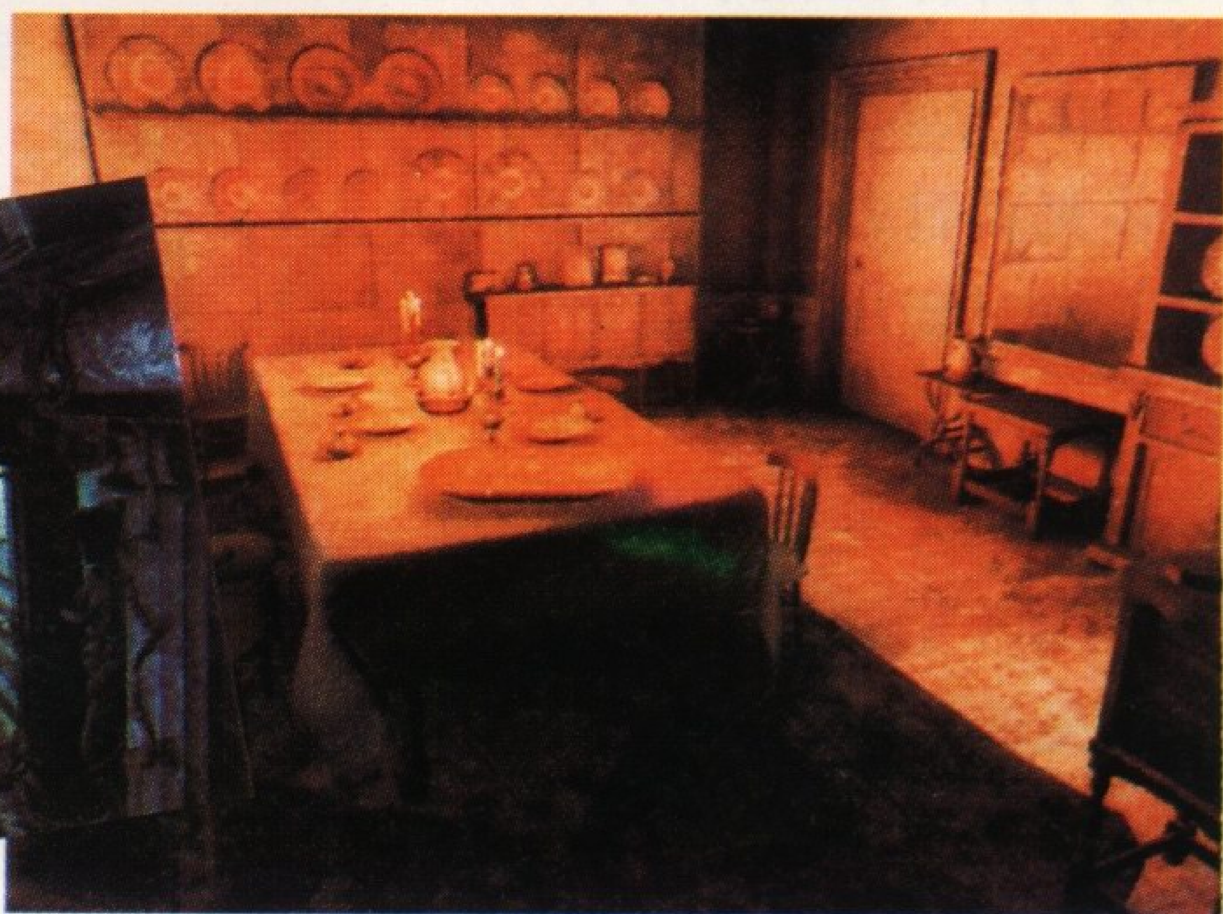




▲高水平的游戏画面更增添了玩者的兴趣，同时也使游戏气氛更为突出。









Ogre Battle 3
オウガバトル
Person of Lordly Caliber

皇家骑士团3

机种:N64 类型:S·RPG 厂商:任天堂 发售日:1999年春

在走向混沌的世界中你该如何战斗呢?

决定未来的战争开始了!



雄壮且凝重的故事，富于战略性的战斗，个性丰富的出场人物组成了本作与众不同的魅力!“皇家骑士团3”在玩家心目中有着不可替代的位置，相信一定有无数的人在期待着它的推出。

此次我们又得到了最新的情报，下面就为大家进行介绍。本作的舞台是在巴拉迪努斯王国中称为“边境之地”的南部地方，主人公玛格那斯的冒险就从这里开始……



▲右面的是主人公玛格那斯，他以优异的成绩从士官学校毕业。


▼战斗中，要注意敌我双方的力量分配，小心前进。

巴拉迪努斯王国

这里有着被称为“黑色大地”的肥沃广阔的土壤，是著名的农耕国。国中有“金之民”、“蓝之民”和“南部民族”等三个民族混居。

对立

罗迪斯教国

在这个多神崇拜的时代，罗迪斯教国排斥他神而只信仰太阳神法拉哈，该国拥有最强的军团——冥煌骑士团。


▶与其它模拟游戏一样，地形效果十分重要。

▶故事随着主人公的行动而发展。

▶打败敌国的军队，然后便可将该国占领。



为“皇家骑士团”增色的各种职业大介绍

在“皇家骑士团3”中，有许多充满魅力的职业。下面，我们将对新出现的几种职业进行介绍。最初很弱的职业，当角色提升等级之后便可进行“转职”，这样也有可能变为很强的战士。

吸血鬼

掌管夜晚的暗之统治者，具有不死的肉体和强大的魔力，但因害怕阳光而只能白天睡在棺材中，他在昼与夜的形象及攻击方法均不相同。

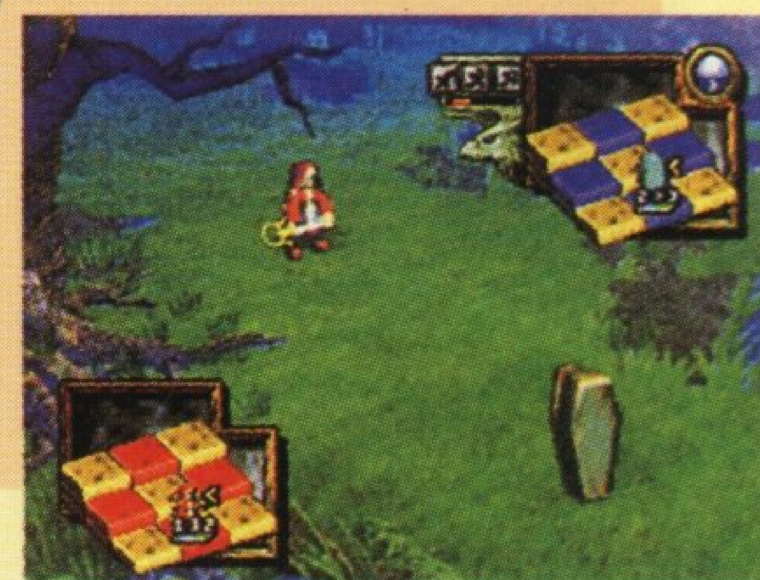



▲在白昼时，吸血鬼会受到很多限制，因此较弱。



▶在夜间，吸血鬼绝对是战斗的主力。


▶吸血鬼有着吸取敌方HP的特殊能力。


▶走出棺外的吸血鬼将如何行动呢?

回转的命运之轮、故事从开始就已经有结论了！

玛格那斯以优秀成绩从巴拉迪努斯王国的伊休卡士官学校毕业，并自己提出愿去南部地方军队服役的申请。他的希望实现了，但等待他的却是由于其中央出身而产生冷淡态度的将军……

一切从这里开始！



▲在伊休卡士官学校的毕业典礼上，玛格那斯见到了奥迪伦。



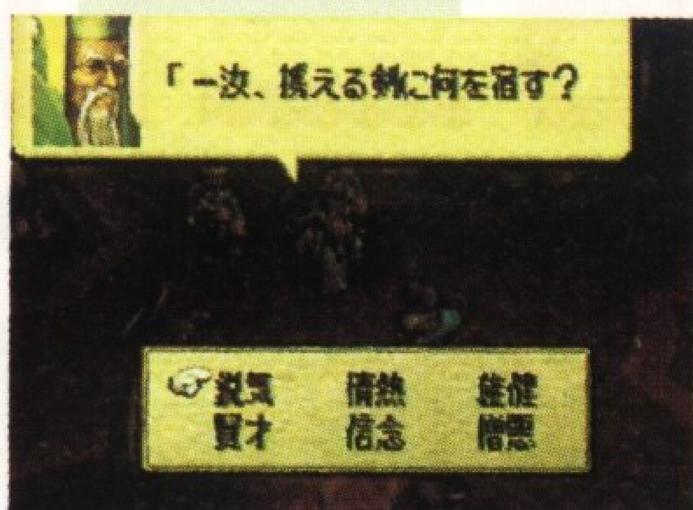
◀玛格那斯在同学中是最优秀的，然而他的未来将会怎样呢？



▲见到了部队的军师，他会对主人公有何帮助呢？

▼自愿加入南部军的玛格那斯见到了态度冷淡的将军。





▲面对奥迪伦的提问，主人公决定了自己的未来。

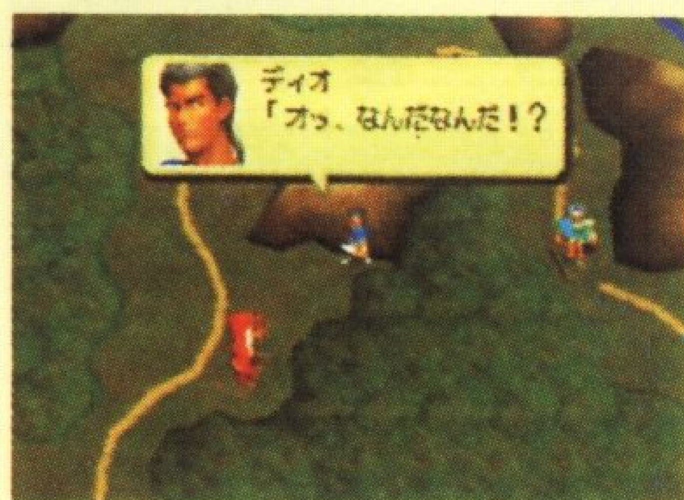




等待他们的将是战火纷飞的未来！

发现埋藏的财宝

说起“皇家骑士团”系列中隐藏点的乐趣，最为人所乐道的就是找出埋藏的财宝了。本次作品中各处也藏着宝物。钱和军费不足时，或者在无紧要事件的时候，都可试着四处活动找出财宝，运气好的话也许还会得到极贵重的道具！







祭祀地母神帕莎的东方教会的祭主，同时也是负责统治巴拉迪努斯王国东部地区的领主。不常去王都，平时在教会领内生活，具有不屈服于压力的信念和坚强的意志。

奥迪伦·帕拉姆

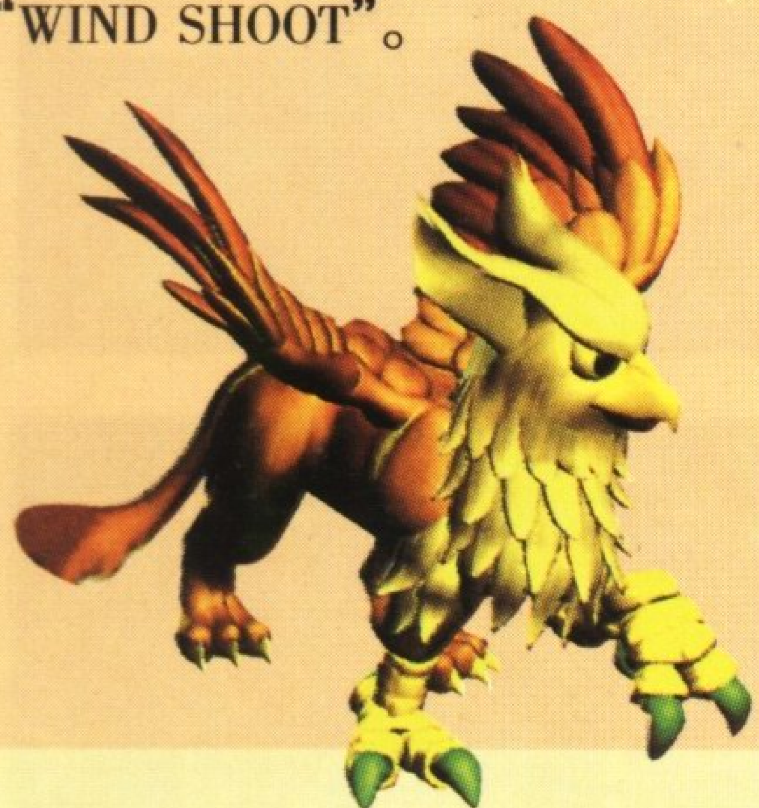


利用各种手段成为巴拉迪努斯王国南部地方将军的男人，出身中央的上等市民，但作为贵族却地位极低，他的下个计划是进入中央供职。

柯迪斯拉斯·布拉尼克

格里芬

瓦西和莱昂的合成魔兽，具有飞行的能力，配置为后卫时可发出风属性的特殊攻击“WIND SHOOT”。



奥比尼恩克斯

狮子、鹰以及熊的合成魔兽，是高于格里芬的职业，使用攻击范围大的风属性特殊攻击“WIND STORM”。



贝尔哈温特

据说是与闪电一同出现的双头巨大魔兽，配置为前卫时，可一回合内攻击三次，在实战中是十分有用的。



凯尔贝罗斯

贝尔哈温特的高级职业，称为地狱看门狗的魔犬，配置为后卫时，可进行杀伤及催眠效果同时发动的攻击。



父さんたちを おそった海賊ってさ
どんな ヤツらだったの?
やっぱり たくましい 海の男?

グランディア

GRANDIA

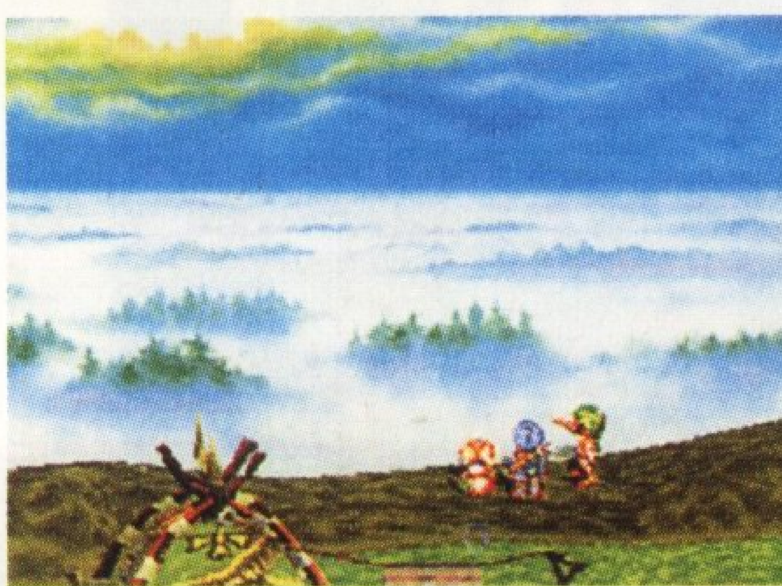
格兰蒂亚传说

机种:PS 类型:RPG 厂商:GAME ARTS 发售日:6月24日

著名的冒险传说将在PS上展开!









主人公 贾斯汀

菲娜

丝

曾在SS上发售的人气RPG将推出PS完全移植版,玩者将可再次体验贾斯汀惊心动魄的冒险生涯以及和菲娜之间生离死别的爱情故事。











北京腾达游戏【邮购价目】

闯关族们的挚友！

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7003 型	1150 元	50 元	世嘉土星(原配件/带原装大摇杆)	790/900 元	50 元	GB 厚机	285 元	25 元
PS7501 型(原装盘、手柄、AV 线)	1150 元	50 元	PS 电影卡(新型)	230 元	25 元	GB 掌机超薄	295 元	25 元
彩色 GB 机	575 元	20 元	DC 机	3300 元	60 元	世嘉 MD 机	125 元	30 元
NEO GEO 彩色 16 位掌机送 98 格斗王 R2:1250 元 邮费:30 元								
本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。								

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB 卡邮购价目(以下 GB 合卡均无重复内容)

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	(14VT205)	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 5 代,蜡笔小新 4 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	58 元
13 合 1	JPS－012	口袋怪物(红)、(绿)、(蓝)、(黄)口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机器人大战(中),朱罗记(中),天外魔境Ⅱ(彩卡)	200 元
11 合 1	(DY－04)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新 4、美少女战士、柯拿米篮球、康老鸭 2、小叮当 2、赛车英雄、四川省等	45 元
13 合 1	(DY－05)	桃太郎、洛克人 5、RB 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 3、地球保卫战、F－1 小子、骰子转盘、炸弹杰克等	45 元
17 合 1	(WG－013)	饿狼 RB,96 格斗,音速 5,幽游白书,玛莉医生等	60 元
7 合 1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	78 元
12 合 1	M3201	勇者斗恶龙,三国志(中),第二次机械人大战中,吞食天地,太空战士Ⅲ,隐忍 5,女神转生,信长野望,魔界塔士传传,创世纪传传,妖精物语,机械恐龙	115 元
15 合 1	(T－D15)	96 格斗,幽白 4,炸弹人,美少战士,蜡笔小新 5,兔宝宝Ⅳ,小叮当等	55 元
12 合 1	(T－D12)	斩红郎,格斗 96,金钢战士,玛莉,打砖等	60 元
5 合 1	(BM502)	96 格斗,幽幽白书,魁男熱,成龙功夫,绝对无敌	40 元
5 合 1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	38 元
8 合 1	(AG809)	96 格斗,篮精灵,忍龟 3,恶魔城,食鬼乱马 1/2,苹果棋等	43 元
8 合 1	(AG811)	侏罗纪Ⅲ(中文版)),98FIFA,索尼克 5,卡拉久村,疯狂泰水 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 2 代	105 元
25 合 1	(25DB010)	饿狼 RB,96 格斗,98 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙Ⅲ,音速小子 5,98 海战,虎鸽等	90 元
15 合 1	(15DB995)	98 世界杯,98FIFA,虎鸽二代,大怪物,索尼克 5,猫捉老鼠,兔宝宝等	63 元
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新,忍者龟 3,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	45 元
16 合 1	(T－D16)	玛莉兄弟 4,米老鼠,史路比,仔宝蛋,扫雷艇,网球,撞砖,麻雀,玛莉医生,俄罗斯等	55 元
8 合 1	(AG802)	玛莉 6,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	110 元
13 合 1	(6B74A)	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	50 元
11 合 1	(11DB996)	RB 饿狼,96 格斗天王,吞食中文,三国中文,超级玛莉等	70 元
52 合 1	BJ5006	饿狼Ⅲ,98FIFA,桃太郎,忍者神龟Ⅲ,蝙蝠侠Ⅱ,超级玛莉,网球大赛,宝石传说	42 元
37 合 1	(JK－063)	格斗学国,装甲奇兵Ⅱ,小叮当时空飞越大未来,坏玛莉 2,96 格斗,三国中文,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,门球弹 2,轰炸超人 3,音速 5,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 2,雪人Ⅱ,俄罗斯聚(彩色)	175 元
19 合 1	DC－066	轰炸起人大冒险,口袋彩色,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	100 元
14 合 1	14VT205	饿狼Ⅲ,吞食天地,机械人大战,小叮当赛车,音速五代,小新 4 代,四驱等	45 元
19 合 1	19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士Ⅲ(彩卡)	85 元
12 合 1	(JR1204)	赛尔达传说、星之卡比Ⅱ、第二次、太空战士 3、俄罗斯Ⅱ、玛莉等	60 元
13 合 1	BM0226	饿狼Ⅲ,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,赌王之战,超级蓝球,自由博击,米老鼠,热血四驱	42 元
32 合 1	JPS－006	96 格斗王,天使之翼,双截龙,小叮当,魂斗罗,平安东京怪兽,世界杯纲球,口袋惑星传说,冒险岛,森林奥探,异形等(彩卡)	55 元
20 合 1	JPS－008	洛克人 1、2、3、4、5 代,洛克人世界,役满,泡泡龙Ⅲ等(彩卡)	55 元
10 合 1	(JK－001)	斩红郎,96 格斗,饿狼,愉打旋风 2,英雄榜,幽白 4,忍龟 3,蜡笔,索尼克 5,美少女 R	113 元
11 合 1	(6474C)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新、美少女战士、柯拿米篮球、唐老鸭Ⅱ、小叮当、赛车、四川省、俄罗斯	45 元
88 合 1	(DY011)	冒险岛 3 代、忍者龙剑传、花式撞球、米奇、企鹅、金刚、玛莉医生、俄罗斯等	27 元
9 合 1	(JK－021)	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	120 元
10 合 1	(AG1002)	口袋绿,恐龙蛋,疯狂赛车,名侦探柯南,太空战士Ⅲ,信长,鬼马小精灵等	108 元
12 合 1	(JK－026)	大金刚 3,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 3,洛克人 5,96 格斗,樱桃小丸子,太空Ⅲ,玛莉 2,三国中文,骑士物语,魔法骑士	125 元
120 合 1	JK－059(B)	饿狼特别版,96 格斗王,朱罗记Ⅱ,NBA,又截龙Ⅲ,格斗快打,汤尼兔,世界足球等(彩卡)	53 元
6 合 1	(JK－019)	养宠物鸡,口袋绿,太空战士Ⅲ,女神诞生Ⅱ,圣剑传说,三国中文	103 元
8 合 1	(8A08)	MK3(真 3),玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 3,达菲鸭,虎鸽	53 元
6 合 1	(6A01)	97FIFA,狮子王,小木偶,蓝精录 2,虎鸽,杀手学堂	55 元
5 合 1	(5A01)	真人快打 3,97FIFA,风中奇缘,小木偶,阿拉丁	48 元
17 合 1	(GB001)	96 格斗,大金刚 4,玛莉 6,玛莉 4,俄罗斯,大金刚,打砖等	48 元
10 合 1	(AG1004)	吞食天地,四驱小子,三国中文,女神转生,隐忍,太空战士,虎鸽等	85 元
11 合 1	DQ－002	勇者斗恶龙,俄罗斯方块,忍者龟Ⅲ,雪人兄弟,世界杯保龄球(彩卡)	115 元
12 合 1	(12ZH)	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、98 世界杯、太空战士Ⅲ、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚Ⅲ、泡泡龙、洛克人、音速鼠	115 元
12 合 1	(12E)	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵 2、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士 6、暴龙世界、役满、方块Ⅱ等	75 元
36 合 1	(DY004)	米老鼠 5 代、魂斗罗 2 代、7 人足球、小精灵、网球、俄罗斯、锄大 D、智慧弹球、米奇 5 等	27 元
38 合 1	(PC－1015)	恶魔城 3、传说骑士、宝石传说、四驱小子、炸弹杰克、太空防卫战	30 元
26 合 1	JPS－009	96 格斗王,朱罗记公园Ⅲ,泡泡龙Ⅲ,忍者龟Ⅲ,玛利 4,彩虹岛,双截龙Ⅲ,兔宝宝,N64 玛利,街霸Ⅲ等(彩卡)	55 元
8 合 1	(AG806)	街霸 2、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	38 元
29 合 1	(JK－057B)	RB 饿狼、96 格斗、口袋金、超魔神Ⅱ、桃太郎电铁、上海、名侦探 3、武藏钓鱼 RV、口袋恋爱Ⅱ、三国中文、吞食中文、第二次中文、装甲机兵、隐忍、沙特传说、神剑、骑士、阿雷沙、太空战士 3、音速 5、忍龟 3、雪人、唐老鸭、小精灵等(此卡本店特别推荐)	175 元
7 合 1	(AG702)	97FIFA、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄	40 元
11 合 1	(11BM03)	RB 饿狼、街霸、白书四、飞龙拳、忍龟 3、美少女战士、冒险岛等	60 元
32 合 1	BM115(A)	饿狼Ⅲ,泡泡龙Ⅲ,96 格斗王,叮当赛车,高速 5 代,玛莉,坦克大战,役满,热血四驱,小和尚	42 元
10 合 1	(AG1001)	三国英雄传、96 格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	90 元
8 合 1	(AG803)	96 格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	45 元
12 合 1	(6B74B)	RB 饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙 3、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	45 元
12 合 1	(12RPG)	第二次机械人、吞食天地、龙珠 Z、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	75 元
8 合 1	(6B75A)	RB 饿狼、音速 5、热血系列运动等	60 元
9 合 1	(AG903)	98 法兰西、太空战士、罗马骑士、剑勇传说、圣斗士、其余重复	50 元
9 合 1	(AG902)	超魔神英雄传、恶魔城、大战略Ⅱ、创世纪、勇者历险、其余重复	45 元
14 合 1	(JR－1401)	杀人事件Ⅱ、音速 6 代、96 格斗王、恐龙猎人、泡泡龙 3 代、玛利、中国拳外传、花式撞球等	60 元
7 合 1	(BM701)	玛莉 6 代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	40 元
8 合 1	BM115(B)	饿狼Ⅲ,96 格斗王,街霸Ⅱ代,桃子,N64 玛莉,魂斗罗,雀四郎,米老鼠	42 元
8 合 1	(AG812)	RB 饿狼、魂斗罗Ⅱ、飞龙拳外传、魁男、64 玛利、格斗三人组、凤凰岛决战、玛莉 4 代	45 元
11 合 1	(11VT112)	96 格斗、大金刚Ⅲ、机器人大战、役满等	60 元
5 合 1	(AG506)	98FIFA 足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	40 元
56 合 1	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	40 元
48 合 1	(GA006)	蓝精灵,小新 4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	40 元
18 合 1	(GB005)	96 格斗,龙珠 2,美少女战士,动物蓝球,大金刚Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟 3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	58 元
28 合 1	(JK－025)	96 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟 3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	105 元
19 合 1	JPS－001	96 格斗王,饿狼Ⅲ,花木兰,飞龙拳外传,樱桃小子,魂斗罗 6,绝对无敌超级人,越野战车,大富豪,格斗王,中国英雄,飞龙战士等(彩卡)	55 元
88 合 1	JK－060(B)	96 格斗王,高速 5,阿拉丁,米老鼠,恶魔城,明星蓝球,双截龙,泡泡龙,吸血鬼等(彩卡)	53 元
36 合 1	(36D)	玛莉 4,美少女 R,蜡笔,泡泡龙,仔宝蛋,足球小子,扫雷艇,俄罗斯,仓库番,电单车,锄大 D,网球,麻雀,骰子方块	60 元

北京腾达游戏【邮购价目】

闯关族们的挚友!

	(AG003)	樱桃小丸子,激色 3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	45 元
22 合 1	(JPS-003)	96 格斗王,95 格斗王,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,逃狱金刚等	50 元
40 合 1	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	35 元
16 合 1	(S16)	斗神传、格斗天王 95、幽白、龙珠 Z、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	43 元
20 合 1	(20B03)	音普森家族、亚当斯家族、明星摔角、机器战警、小鬼发家、忍者蛙、终极神鹰、王者之剑、黑白棋、泡泡精灵、撞球、空手道、机车等	43 元
3 合 1	(DQ301)	勇者斗恶龙怪兽篇、三国Ⅲ(中)、杀人事件(彩卡)	60 元
12 合 1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩),坏玛莉欧Ⅱ(彩),海陆空大战略Ⅱ(彩),大富翁(彩),英雄骑士(彩),袋怪物金(彩),新机械人大战(中),三国演义(中),太空战士(中),音速小子五,泡泡龙Ⅱ,N64 玛利(彩)	200 元
11 合 1	AG1101	太空战士 4 代(中),吞食天地 3 代(中),三国志(中),柯男 2 代,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔 3(中),三国英雄传(中),豪化列车杀人事件	135 元
17 合 1	(JPS-007)	96 格斗王,热血避球,热血进行曲,热血足球,热血记录,热血排球,热硬,热血小子,热血快乐,平安怪兽	50 元
12 合 1	001	坏玛莉欧 1 · 2、玛莉兄弟 1 · 2、玛莉大集合 1 · 2、N64 玛莉、玛莉女孩、玛莉医生、大金刚 3、格斗 6、俄罗斯方块	115 元
28 合 1	TD-028	特攻队,口袋(红)、(黄)、(绿)、(青),首都高速赛车,大坦克,网球,电单车,太空战略	115 元
12 合 1	003	陆海空大战略、司令官、口袋怪物(绿)、月影村、三二四驱 GB、天地吞食、鬼太郎、三国、希望之剑、创世纪外传、领土模拟战	115 元
15 合 1	004	大金钢 3、95 格斗、机器人大战、秘宝传说、雷光战士 2、斗人魔镜传、SD 战国传、银河时代、王国物语、阿雷沙、家庭战争、沙特传说	109 元
16 合 1	005	吞食、坏玛莉欧、天使之翼、幽游白书 4、灌篮高手、美少女、三国中文、热血硬派、女神转生外传、时空霸者	109 元
17 合 1	006	神龙传、米奇老鼠、泡泡龙、银河武士、武装重地、夜行鸭子、星际旅游、杰克逊、菲利猫⋯⋯	44 元
52 合 1	TD-052	口袋黄,猩猩拆楼,首都高赛车,洛克人一二三四五代机器人大战,泡泡龙,仓库番,大小士等	115 元
38 合 1	TD-038	玛莉兄弟 1、2、3、4、5、6、7 代,首都高赛车,麻雀,沙漠坦克,大运动会,铁骑士等	115 元
26 合 1	TD-026	口袋怪兽(金),首都高赛车,彩色炸弹人,坦克大战,打砖,麻雀,网球,太空侵略者,美加超人,运动会等	110 元
29 合 1	010	96 格斗、三国中文、吞食中文、机器人大战中文、口袋怪物黄、口袋情人、陆海空、饿狼、太空战士、雷光战士、魔神英雄传⋯⋯	169 元
25 合 1	011	坏玛莉欧 2、勇者斗恶龙、俄罗斯方块⋯⋯(普通机同时兼容)(彩卡)	109 元
14 合 1	012	机器人大战、吞食、三国中文、口袋怪物青、口袋炸弹人、口袋情人、机器人外传、四驱车、金太郎、迷你猪、打地鼠⋯⋯	109 元
8 合 1	013	热血足球、热轿硬派、热血高校、热血快打、热血方块、热血保龄球、热血四驱车、热血网球	34 元
10 合 1	014	口袋英雄、月影村之怪物、第二次机器人大战、洛克人 5、96 格斗、圣剑传说、太空 3、沙尔达传说、三国中文、魔法骑士	109 元
10 合 1	015	96 格斗、口袋怪物 9 青)、月影村怪物、口袋炸弹人 4、勇者历险、机器人大战、沙尔达、圣剑传说、大金钢 3、隐忍传说	109 元
11 合 1	016	第二次机器人大战、三国志中文⋯⋯口袋红、真女神转生	74 元
11 合 1	017	天食天地中文、口袋英雄(绿)、恶魔城 3、魔法阵、大战略、骑士物语、樱桃小丸子、役满、玛莉医生、坦克大战、俄罗方块	74 元
11 合 1	018	宠物蛋、口袋怪物、机器人大战、大金钢 2、月影村怪物、阿雷沙 3、隐忍 5、玛莉兄弟 2、避邪除妖、信长野望、N64 玛莉	109 元
12 合 1	019	音速小子 5、樱桃小丸子、音速战士 3、音速撞砖、美少女妹妹、火战车、方块、音速人 5、音速打砖块、坦克、改造人 2、玛莉医生	34 元
18 合 1	18VT8001	坏玛莉二代,萨尔达传说,黄色口袋怪兽,怪蛇方块,水晶传说,超级挖金,海陆空大战,泡泡鬼,蜈蚣大战,炸弹杰克	115 元
12 合 1	021	斩红郎、格斗 96、金钢战士 2、玛莉兄弟、打砖块、南北拳、金钢战士 3、俄罗斯方块、网球、坦克、玛莉医生、玛莉姊妹	49 元
25 合 1	022	灌篮高手、世界保龄球、篮球之星、口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB 赛车⋯⋯	34 元
37 合 1	37VT8004	大道武卫门 4 代,萨尔达传说,口袋黄金,轰炸队 6,首都赛车,超级玛莉,沙罗赛车,空手道,太空防御战,玛莉医生,五佑卫门Ⅱ,口袋红,口袋青	115 元
25 合 1	024	神龙传、泡泡龙、顽皮熊、猪小弟、美人鱼、米奇老鼠、武装重地、银河武士、新西洋棋、菲力猫⋯⋯	34 元
26 合 1	025	樱桃小子、忍者锡、花式撞球、美少女、幽游、玛莉、危机忍龟、魔法少女、超级麻雀、猜谜女孩、四人麻雀⋯⋯	44 元
27 合 1	026	美少女战士、役满、扑克小子、超能俄罗斯、纸牌游戏、美少女世界、撞砖、麻雀、双人麻雀、月光少女⋯⋯	34 元
28 合 1	027	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王、快速玛莉、新七龙珠、超级魂斗罗、力量超人、七龙珠武斗会、智慧老人、快打龙珠	34 元
	AG505	98FIFA,忍者龟 3 代,魂斗罗 6 代,疯狂泰山 2 代,鬼马小精灵	60 元
35 合 1	031	射击泡泡龙、忍者激龟 3、最后包泡忍道、泡泡龙全集、激龟特别版、格斗忍者龟、双截泡泡龙、保龄球、玛莉乐园	34 元
36 合 1	032	超斗士激传、对战网球、世界保龄球、米老鼠、热血魂斗罗 2、怪兽超人、街头坦克、二人网球、职业保龄球、快速老鼠	34 元
37 合 1	034	米奇老鼠、泡泡龙、撞球、玛莉医生、企鹅大战、花式撞球、麻雀大会、大玛莉之岛、天使玛莉、梦幻泡泡龙⋯⋯	34 元
38 合 1	035	超级玛莉、超级魂斗罗、太空侵略者、战斗英雄、雷霆战机、火战车、星际大战、大老二星际终结者⋯⋯	34 元
14 合 1	036	大金钢 2、机器人大战、金货玛莉、玛莉 5、J 联盟足球、三国中文、圣剑传说、隐忍、吞食、魔法阵、女神转生、大战略、复活、信长	109 元
	AG502	恶魔城 3,黑船党之迷,三国三中文,创世纪传传,沙特传说	80 元
	JK-045	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽大竟走,司令官月面之战,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大作战,口袋收藏品,98 海战复活记 10 合	110 元
24 合 1	039	幽游白书 4、蜡笔小新 4、上海、撞砖、方块、踩地雷 8⋯⋯	30 元
32 合 1	040	飞龙拳外传、蜡笔小新、魂斗罗、俄罗斯方块、超级坦克、对对碰、杰克轰炸人⋯⋯	30 元
40 合 1	041	剑勇传说、米奇大冒险、幽浮玛莉、俄罗斯方块、役满、玛莉医生、仓库番⋯⋯	30 元
15 合 1	15VT8002	萨尔达传说,大金刚四代,首都高赛车,上海,企鹅历险,海艇,越野电单车,宝石传说,掏金者,网球大赛,解迷小子	85 元
22 合 1	043	金钢战士 3、魂斗罗 6、闪电坦克、西班牙摩托车、扑克小子、俄罗斯方块⋯⋯	30 元
45 合 1	044	冒险岛 2、玛莉 N64、魂斗罗、泡泡龙、南北拳、黑白棋、扑克、大冒险乐园、超级玛莉兄弟⋯⋯	30 元

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略Ⅱ	29 元	蚯蚓战士	25 元	玩具总动员	24 元	第四次机器人大战(中)	33 元	国际象棋	24 元	美人鱼	24 元
口袋恋爱	29 元	98FIFA	30 元	三国中文	25 元	汤姆猫	25 元	电车	25 元	冒险岛	24 元
魂斗罗	24 元	月球大战略	24 元	世界英雄 JET	24 元	蜡笔小新	25 元	异形Ⅲ	24 元	玛利Ⅱ	24 元
吞食天地(中)	29 元	怒之要塞	24 元	狮子王	24 元	杀人事件	25 元	上尉密令	24 元	叮当	24 元
饿狼Ⅱ	24 元	实况足球	38 元	泡泡龙	24 元	沙漠风暴	24 元	克星兄弟	24 元	暗黑封印	30 元
FI 赛车	24 元	4 驱小子Ⅰ、Ⅱ	各 24 元	怪鸭历险记	24 元	花木兰(新)	24 元	美少女战士	24 元	忍空	25 元
破坏玛莉	24 元	忍者龙剑传	24 元	真实慌言	24 元	音速 6 代	25 元	97 格斗王	70 元	荣光足球	30 元
风来西林	29 元	战斗原始人	24 元	大盗伍佑卫门	24 元	爆钓烈传翔	38 元	世界英雄 JET	25 元	猫和老鼠	24 元
炸弹人	24 元	龙珠 Z	24 元	忍者神龟	25 元	帮尼兔	25 元	国盗物语	24 元	头文字 D	30 元
魂斗罗	24 元	丛林王子	24 元	美国赛车	25 元	亚历兄弟	24 元	太空战士Ⅳ(中)	40 元	蓝球飞人	24 元
双截龙	24 元	阿拉丁	24 元	大金刚 3 代	24 元	迷你机器人	30 元	兔宝宝Ⅱ	24 元	真人快打Ⅱ	24 元
动物乐园	39 元	街头霸王Ⅲ	24 元	菲乐猫	25 元	口袋(紫)	63 元	朱罗纪Ⅲ	24 元	95 格斗王	24 元
太空战斗	39 元	七喜小子	24 元	口袋(红、青、绿)	各 23 元	98 海战	29 元	机械战警Ⅲ	24 元		
饿狼 RB Ⅱ、Ⅲ	各 24 元	洛克人 5 代	24 元	超魔神Ⅰ	28 元	幽幽白书	24 元	蝙蝠侠Ⅱ	24 元		
96 格斗	24 元	X 超人	24 元	昆虫博士	45 元	未来战士	24 元	J 联盟足球	30 元		
斩红郎	24 元	牧场物语	30 元	天外魔境	40 元	新炸弹人	29 元	R 型事	24 元		

GB 彩色单卡

萨尔达传说	60	虫虫危机	50	真人快打四代	50	游戏王	65	??王	55	麻雀王	60	未来编	65
美女与野兽	60	星际终结者	50	恐龙猎人	65	洛克人 8 代	60	影武忍	65	炸弹王	60	口袋 6 代	60
玛莉陆代	60	杰克龙	50	格斗王	50	罗德岛战记	50	钓鱼	55	大猩猩	60	小黄雀	60

装甲奇兵 2 SLG(彩色机对应) 55 元 口袋妖怪(金)新卡 40 元

以上 GB 卡邮费每盘 8 元,2 盘 11 元,以后每增加一盘增加 3 元邮费。

MD 卡:

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38 元	悟空外传(中文)	42 元	光明十字军	60 元	众神遗产(中文)	42 元	太阁立志传(中文)	90 元
	太空战士(中文)	42 元	新超级大战	50 元	织田信长(中文)	55 元	亚瑟(中文)	42 元	皇帝财宝(中文)	65 元
	封神榜(中文)	42 元	信长霸王传(中文)	42 元	风中奇缘	43 元	中文三国 V(中文)	42 元	阿 Q 连环炮(中文)	104 元
	大富翁(中文)	42 元	古代封印	36 元	沙丘	17 元	吞食天地(中文)	42 元	大富豪(新)	70 元
	三国Ⅲ(中文)	42 元	太平记	40 元	忍者武雷传说	60 元	光之继承者	65 元	爆笑三国志 RPG(中)	80 元
	水浒传(中文)	40 元	光明与黑暗(中文)	45 元	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	42 元	SLG 恐龙兄弟	26 元	三国四代	45 元
动作类	格斗四人组Ⅲ(24M)	30 元	音速 4 代	23 元	漫画地带	23 元	七喜小子	40 元	蚯蚓战士Ⅱ	36 元
	格斗四人组Ⅱ	23 元	狮子王	28 元	战斧Ⅰ	14 元	蝙蝠侠与罗宾	24 元	杨家将	45 元
	格斗三人组	15 元	丛林日记	33 元	战斧Ⅱ	14 元	水浒风云录	80 元	复仇者	24 元
	音速Ⅱ	18 元	丛林Ⅱ	26 元	战斧Ⅲ	17 元	侏罗纪公园Ⅲ	38 元	侏罗纪公园	24 元
	音速Ⅲ	24 元	忍Ⅰ	15 元	X 超人Ⅱ	24 元	外星战将	14 元	北斗之拳	15 元
	音速 5 代	37 元	忍Ⅱ	20 元	雌雄武士	15 元	玩具总动员	37 元		
格斗类	真 · 侍魂	28 元	幽白Ⅱ	32 元	VR 战士 2	38 元	粒子斗士(3D 格斗)	50 元	饿狼Ⅱ	34 元
	侍魂	33 元	16 人街霸	85 元	龙虎拳	23 元	98 格斗王(新卡)	40 元	铁Ⅲ	45 元
	七龙珠	20 元	豪血寺一族	32 元	世界英雄	38 元	七龙珠超武斗传完结篇(格斗新卡)	80 元	魂之利刃	60 元
	12 人街霸	26 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	24 元				

北京腾达游戏【邮购价目】

阖关族们的挚友！

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
射击类	空牙	17元	异形战士	30元	雷电传说	16元	飞狼战机	15元	沙漠风暴Ⅲ	24元
	真实谎言	26元	骷髅行动组	50元	大坦克	20元	机械战警四	27元	原子战(3D)新卡	75元
	越空狂龙	34元	火枪英雄	18元	大旋风	15元	战场之狼	22元		
	魂斗罗	28元	鲛鲛鲛	16元	毁灭警官	27元	洛克人	33元	台球传奇	17元
体育类	疯狂赛车V(新)	27元	摩纳哥赛车	23元	98FIFA	38元	99FIFA(新)	30元	麻将Ⅱ97	58元
	顶级赛车	26元	98NBA	38元	实况足球Ⅱ	24元	篮球飞人	25元	麻将Ⅲ98	52元
文字类合卡	三国Ⅰ(中文)	38元	F22	26元	三国列传(中)+悟空外传(中)	70元	吞食天地Ⅱ(中)+三国志V(中)	70元	三国V(中)+封神榜(中)	70元
	圣骑士	45元	模拟公园	30元	吞食天地(中)+梦Ⅱ(中)	70元	太空战士(中)+三国4(中)	70元	吞食天地Ⅲ(中)+水浒传(中)	70元
	A列车	28元	F117	26元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	70元	大富翁(中)+悟空外传(中)	70元		

MD廉价卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
机器猫	15	快打拳头	15	时空战士	15	蓝色霹雳	15	格斗英雄	25
足球小将	15	未来小子	15	007	15	摇滚赛车	25	恶灵之城	15
毁灭者	15	机动双警	15	热血足球	15	米老鼠Ⅱ代	15	骷髅城记	15
忍者龟	25	唐老鸭	15	超音鼠	15	大海战	15	冲破火网	15
海豚	23	欧林赛车	15	四天明王	15	DJ男孩	15		
机器战警	15	兵器之王	15	神奇男孩	15	死亡游戏	15		

MD合卡

合卡	编号	游戏	价格	合卡	编号	游戏	价格
10合1	(ME-1001)	音速小子、明星足球、兰波3、世界足球、太空侵略者、未来赛车、仓库番、立体方块、第一滴血、顽皮索尼克	60元	3合1	(ME-304)	侍魂、机器猫、西部牛仔	50元
				3合1	(DM3018)	空牙、大旋风、蓝色霹雳	40元
10合1	(BE-1001)	龙珠、世界足球、兔宝宝、兰波Ⅲ、立体方块、排球、魔法宝石、立体方块、小鸡、绘画工具	60元	4合1	(KC446)	格斗三人组、冰球、坦克	40元
				4合1	(DM-4015)	兔宝宝、原始人、索尼克、美人鱼	40元
12合1	(KE-1201)	沙丘、模拟大富翁、赌神、天使之翼、究极麻将、旋转方块、仓库番、地面大作战、立体方块、绘画工具、死亡迷宫、魔法宝石	60元	3合1	(DM3001)	沙丘、美人鱼、兔宝宝	40元
				4合1	(F-407)	雷鸟、音速小子、外星战将、NBA篮球	40元
3合1	(KC-304)	空牙、雷鸟Ⅲ、坦克	40元	4合1	(DM-4010)	机械工战警、格斗三人组、战斧Ⅱ、丛林熊	40元
13合1	(DM3016)	西部枪战、火枪英雄、外星战将	40元	3合1	(DM3002)	原始人、忍者蛙、顶级赛车Ⅱ	40元
4合1	(403-H)	机械战警、战斧Ⅰ、格斗三人组、大坦克	40元	3合1	(DM3017)	暴力克星、战斗玛莉亚、火爆战警	40元
3合1	(DM-3015)	鲛鲛鲛、冲破火网、雷电传说	40元	4合1	(KC402)	美人鱼、蝙蝠侠、大坦克、外星战将	40元

以上MD卡邮费每盘6元,2盘8元,以后每增加一盘增加2元邮费。

SS游戏

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
VR战士2	33元	春风战斗队(3CD,附录像带,拼图)	95元	光明3、剧本3	480元	大战略2	35元
世嘉拉力	35元	豪血寺一族(附原装IM卡)	150元	VR战士完美版	20元	高达传说	35元
房车大赛	15元	紧张小子(附胸针等纪念品)	150元	VR战士写真集LION	20元	制服传说	35元
VR特警Ⅰ、Ⅱ	38元	雷鸟5代(附雷鸟音乐C三张)	180元	PS铁拳3代	260元	J联盟	35元
樱花大战Ⅰ	400元	ZORK(AVG)	60元	机动战舰	150元	列岛震憾	35元
索尼克合集	35元	SNK最强马传说	150元	电脑天使	150元	真说梦见馆	35元
东京番外地	55元	机器人大战F完结篇	580元	病毒(3CD)	60元	怪盗	165元
VR战士对格斗之蛇	55元	骨斗先生(2CD)	160元	胜利足球	35元	紫炎龙	160元
快打刑事	55元	山卡赛车Ⅱ代	38元	恶魔战士3(原4M卡)	750元	罗媚斗	40元

邮费每盘10元,两盘以上15元,以此类推…

推荐类(N64位机卡)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
玛莉奥	650元	J计划	280元	玛莉奥赛车	550元	太阳方块	650元
炸弹人	650元	耀奇岛64	650元	口袋妖怪(可在N64机上玩GB卡)	880元	007黄金眼	650元
麻烦战士	650元	实况NBA98	650元	飞行之翼	490元	赛尔达传说64	780元
电流棒	650元	FI赛车	650元	隆重推出恶魔城默示录——790元		(邮费为每盘15元)	
玛莉全集	650元	实况棒球	650元				

DC原版游戏

名称	价格	名称	价格	名称	价格
神机世界	480元	漫画英雄对CAPCOM	480元	索尼克ADV	550元
战国	480元	能量宝石(付全彩攻略)	550元	VR战士Ⅲ	550元
F1赛车	480元	世嘉拉力Ⅱ	600元	蓝刺	480元

另:超任带节目一级软盘每张2元,30张起邮,邮费15元。

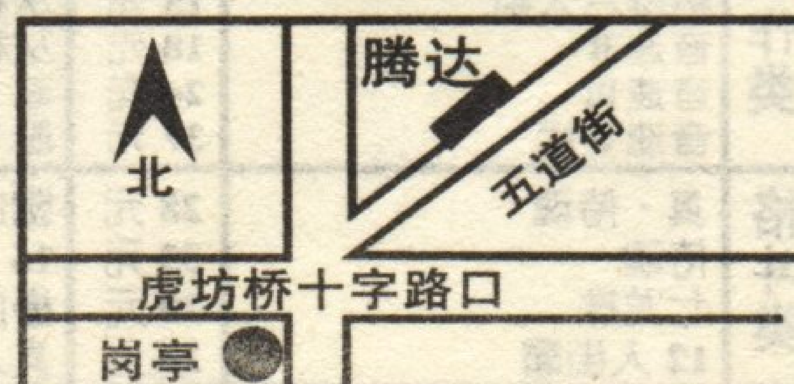
游戏机配件类

种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
PS记忆卡全IC	25、35、60、80(组) 80、140(原)	8元	SS手柄(原)透明	90元	8元	PS格斗记忆手柄	70元	8元	PS制转	38元	8元
			SS 3D手柄(原)	125元	8元	PS格斗手柄	35元	8元	PS、SS、N64、DC通用制转	135元	8元
厚对厚对打线	15元	8元	SS记忆手柄	100元	8元	PS大摇杆(原)	135元	8元	方向盘PS、SS、N64	250元	20元
厚对薄,薄对薄	20元	8元	SS记忆卡(原)	155元	8元	SS、PS双用振动枪	60元	8元	方向盘(振)PS、SS、N64	330元	20元
放大镜(薄)(厚)	20元	8元	SS四合1卡	125元	8元	PS(铁手)振动脚踏板(枪)	80元	8元	PS鼠标	45元	8元
GB摇杆(薄)(厚)	15元	8元	PS振动手柄(原)	125元	10元	PS枪(南梦宫原装)	230元	10元	PS分插	120元	15元
GB电源(薄)(厚)	15元	8元	PS普通手柄(原)	60元	8元	好日格斗手柄	25元	8元	PS组装手柄(振动)	85元	8元
SS飞行大摇杆(原)	155元	5元	PS、SS双用大摇杆(原)	125元	10元	PS组装手柄	13元	8元	PS记忆卡30区	45元	8元
SS加速卡(原)	130元	8元	PS格斗振动手柄	100元	8元	PS中文金手指	38元	8元	PS记忆卡120区	65元	8元
SS加速卡(组)	45元	8元	PS、SS金手指大全(32开)	50元	免邮费	DC记忆卡	248元	10元	DC振动器	248元	10元
DC原装手柄	248元	10元	PS制转	38元	8元	PS原装振动手柄	130元	8元	PS中文金手指卡	37元	8元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街15号

电话:010-63153732　联系人:杨诺宾　邮编:100050

乘车路线:6路、53路、102路、23路、15路、14路25路虎坊桥站下车



北京玮琦游戏

GB 合卡

编号	所含游戏名称	价格
AG 501	96 格斗王,幽游白书,魁武男孩,成龙功夫,绝对无敌	40
AG 502	恶魔城Ⅲ,黑船党之谜,三国志(中文),创世纪外传,沙特传说	45
AG 503	街霸Ⅱ,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	40
AG 504	98FIFA 足球,热血高校,热血硬派,冒险岛Ⅱ,街头赛车	40
AG 505	98FIFA 足球,忍者龟Ⅲ,魂斗罗Ⅵ,疯狂硬派Ⅱ,鬼马小精灵	40
AG 506	98FIFA 足球,克里兄弟,天使老人,小叮当,蓝精灵	40
AG 601	四驱车Ⅱ,疯狂赛车,街头赛车,越野电单车,坦克大战,快打电单车	40
AG 602	女神转生Ⅱ,美少女战士 R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	40
AG 603	腊笔小新,忍者龟Ⅲ,小叮当Ⅱ,对战轰炸超人,冒险岛,米老鼠	40
AG 701	玛莉Ⅵ,坏玛莉奥,玛莉Ⅳ,玛莉医生,水管玛莉,玛莉网球,撞砖玛莉	40
AG 702	98FIFA 足球,灌篮高手,足球狂,棒球,高尔夫,网球,保龄球	40
AG 801	三国英杰传(中文),三国志(中文),口袋妖怪Ⅱ,恐龙蛋,太空战士,信长野望,骑士物语	95
AG 802	玛莉Ⅵ,迷你四驱车Ⅱ,三国志(中文),女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	100
AG 803	96 格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉,碎石战士,南北拳,坦克,俄罗斯方块	40
AG 805	96 格斗王,热血高校,热血硬派,热血足球,网球,花式撞球,玛莉医生,扫海艇	40
AG1002	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,名侦探柯楠,太空战士Ⅲ,信长野望,鬼马小精灵,米老鼠,玛莉医生,五子棋	110
AG1004	吞食天地Ⅲ(中文),四驱车Ⅱ,三国志(中文),女神转生外传,隐忍传说,太空战士,虎鸽Ⅱ,超级玛莉,玛莉医生,滚动方块	80
AG1007	吞食天地Ⅲ(中文),96 格斗王,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,四川美麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠Ⅴ	115
AG1101	太空战士Ⅳ(中文),吞食天地Ⅲ(中文),中文三国志,名侦探柯楠Ⅱ,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔士Ⅲ(中文),三国英杰传(中文),豪华列车杀人事件	140
10 合 1E	口袋妖怪,风来的西林,第二次机器人大战,洛克人Ⅴ,魔法骑士,96 格斗五,圣剑传说,太空战士Ⅲ,赛尔达传说,三国志(中文)	130
10 合 1F	96 格斗王,口袋怪物(青),风来的西林,口袋炸弹人Ⅳ,勇者历险,机器人大战,赛 尔达传说,圣剑传说,大金钢Ⅲ,隐忍传说	140
10 合 1G	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽况走,月球大战争,牧场物语,头文字 D 外传,陆海空大战略,口袋收藏品,98 海战复活记	140
11 合 1B	吞食天地(中文),口袋妖怪(绿),恶魔城Ⅲ,魔法阵,大战略,骑士手语,樱桃小丸子,役满,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块,	95
11 合 1B2	宠物蛋,口袋妖怪,机器人大战,大金钢Ⅱ,风来的西林,阿雷沙Ⅲ,隐忍Ⅴ,玛莉Ⅱ,避邪除妖,信长野望,玛莉Ⅳ	140
12 合 1H	大金钢,口袋妖怪(青),黑船党之谜,恶魔城Ⅲ,洛克人Ⅴ,96 格斗王,樱桃小丸子,太空战士Ⅲ,玛莉Ⅱ,三国志,骑士物语,魔法阵Ⅱ	140
12 合 1F	陆海空大战略,司令官,口袋妖怪(绿),风来的西林,四驱车,吞食大地,鬼太郎,三国志,希望之剑,创世纪外传,领土摸拟战	130
15 合 1A	大金钢Ⅲ,95 格斗王,机器人大战,秘宝传说,雷光战士Ⅱ,斗人魔境传,SD 战国传,银河时代,王国物语,阿雷沙,家庭战争,沙特传说	130
16 合 1B	吞食大地,坏玛莉奥,天使之翼,幽游白书Ⅳ,灌篮高手,美少女,三国志(中文),热血硬派,女神转生外传,时空霸者	130
17 合 1A	神龙传,米奇老鼠,泡泡龙,银河战士,武装重地,夜得鸭子,星际旅游,杰克逊,菲利猫	55
14 合 1B	机器人大战,吞食天地,中文三国志,口袋妖怪(青),口袋炸弹人,口袋情人,机器人大战外传,四驱车,金太郎,迷你猪,打地鼠	130
14 合 1C	大金钢Ⅱ,机器人大战,金币玛莉,玛莉Ⅴ,丁联盟足球,三国志(中文),圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生,大战略,复活,信长野望	130
20 合 1A	96 格斗王,97FIFA 足球,亚特兰大奥运会,及多项球类游戏	115
AG806	街霸Ⅱ,魂斗罗Ⅵ,泡泡龙,小叮当Ⅱ,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番Ⅱ	40
AG808	吞食天地Ⅲ(中文),鸡蛋仔俱乐部Ⅱ,疯狂赛车,黑船党之谜,信长野望,第一次机器人大战,大战略,勇者历险	115
AG809	96 格斗王,蓝精灵Ⅱ,忍者龟Ⅲ,恶魔城传说,食鬼,乱马 1/2,萍果棋,炸弹杰克	45
AF811	侏罗纪公园Ⅲ(中文),98FIFA 足球,音速小子Ⅴ,卡拉宙村,疯狂泰山Ⅱ,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵Ⅱ	105
AG812	饿狼传说Ⅲ,魂斗罗Ⅱ,飞龙拳外传,魁男垫,玛莉Ⅳ,格斗三人组,凤凰岛决战,玛莉史弟	40
AG815	天外魔境Ⅱ,超魔神英雄传说Ⅱ,名侦探柯楠Ⅱ,三国志(中文),太空战士,创世纪外传,骑士物语,信长野望	90
AG901	96 格斗王,洛克人 1、2、3、4、5 代,玛莉Ⅳ,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	45
AG902	超魔神英雄传说,恶魔城Ⅲ,大战略Ⅱ,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城Ⅱ,大战略Ⅲ,创世纪英雄,	45
AG904	黑船党之谜,小叮当赛车Ⅱ,信长野望,第二次机器人大战,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍右卫门等	65
AG1001	三国英杰传(中文),96 格斗王,鬼太郎 ,大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,役满,玛莉医生,滚动方块,米老鼠	85
6 合 1B	宠物鸡,口袋妖怪,太空战士,女神转空,剑传说,三国志(中文)	105
9 合 1C	装甲奇兵,口袋妖怪,月影村的怪物,宠物蛋,洛克人Ⅴ,96 格斗王,三国志(中文),太空战士Ⅲ,四驱车	125
8 合 1A	热血足球,热血高校,热血快打,热备方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	45
10 合 1A	侍魂Ⅲ,96 格斗王,饿狼传说,快打旋现,英雄榜Ⅱ,幽游白书Ⅳ,忍者龟Ⅲ,蜡笔小新Ⅳ,音速小子Ⅴ,美少女战士 R	115
14VT205	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,音速Ⅴ,蜡笔小新Ⅳ,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	60
LY9907	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国志(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	85
15DB995	98 世界杯,98FIFA,虎鸽Ⅱ,大怪兽,音速小子Ⅴ,猫捉老鼠,兔宝宝	65
11DB996	RB 饿狼,96 格斗王,吞食天地(中文),三国志(中文),超级玛莉	75
LY9908	三国英杰(中文),第二次机器人大战,大战略,吞食天地,兵峰,SD 铁球热血	85
6B74A	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级蓝球,自由搏击,米老鼠	65
9DB08	幽游白书Ⅳ,RB 饿狼,炸弹人Ⅳ,希望之剑,中毒英雄,法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	50
8A08	真人快打Ⅲ,玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,忍者龟Ⅲ,达菲鸭,虎鸽	55
6A01	97FIFA 足球,狮子王,小木偶,蓝精灵Ⅱ,虎鸽,杀手学堂	60

彩色 GB 卡(对应彩色 GB 机)

名称	价格	名称	价格	名称	价格
口袋妖怪 VI	70	钓鱼	65	炸弹人	65
卡米罗	65	天狗党	65	毁灭金钢	65
超级玛莉 VII	65	真人快打	60	隐藏陷井	65
侏罗记公园 III	65	洛克人 8 代	65	时空大冒险(RPG)	65
勇者斗恶龙	60	游戏王	65	罗得岛战记	65
昆虫总动员	60	萨尔达传说	65	大战略	65

北京玮琦游戏

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97 格斗王	75	98FIFA	25	魂斗罗	25	真实慌言	25	世界英雄	30
恐龙蛋	25	98 世界杯	30	NBA 蓝球	25	大盗伍佑卫门	30	美少女战士	25
星际战争	30	鬼太郎	30	F1 赛车	25	忍者神龟	30	上尉密令	25
96NBA	25	大战略	25	炸弹人	25	美国赛车	30	异形 3	25
97 海战	30	玛莉Ⅵ	25	蚯蚓战士	30	大金钢Ⅲ	25	国际象棋	25
宠物蛋	25	名侦探柯楠	25	月球大战略	30	菲乐猫	25	蝙蝠侠	25
三国志(中文)	30	疯狂赛车	25	怒之要塞	25	昆虫博士	45	未来战士	25
96 格斗王	25	牧场物语	30	实况足球	40	天外魔境	45	幽游白书	25
花木兰	30	风来的西林	30	忍者龙剑传	25	汤姆猫	25	帮尼兔	30
电车	30	海陆空Ⅱ	60	丛林王子	25	叮当	25	超魔神英雄Ⅱ	45
第二次机器人大战	35	太空战士Ⅳ	65	阿拉丁	25	机械战警	25	沙漠风暴	25
三国英杰(中文)	30	勇者斗恶龙	65	七喜小子	25	法兰西足球	30	金田一少年	30
饿狼Ⅲ	25	四驱车Ⅲ	45	洛克人Ⅴ	25	实况棒球	30	蜡笔小新	25
四驱车	30	超魔神英雄	30	X 超人	25	钓鱼	25	汤姆猫	25
四驱车Ⅱ	30	吞食天地Ⅲ	30	玩具总运动员	25	暗黑封印	30	冒险岛	25
口袋妖怪(红/绿)	30/30	口袋妖怪(紫)	70	狮子王	25	街霸Ⅲ	25	美人鱼	25
口袋妖怪(青/黄)	30/45	大贝兽物语	30	泡泡龙	25	侏罗纪Ⅲ	25	李小龙	25
口袋妖怪(紫)	65	同级生	30	怪鸭历险记	25	兔宝宝	25	侍魂 3	25

以上 GB 卡邮费每盘 6 元、两盘 8 元、三盘以上 10 元。外地邮购只须在汇款单上注明 GB 卡编号即可。

日本动画片

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
动画片		樱花大战	60	樱花大战之花组专辑	40	**音乐 CD**	
高达－新机动战记 W	320	妖子	100	天空之城	40	超时空要塞 7 实况演唱会	20
高达－新机动战传 G	320	X 战记	40	风之谷	40	超时空要塞 PLUS 原声集	20
高达 Z	320	卒业 S	80	怪医秦博士	60	超时空要塞 TV 版主题歌集	20
高达 ZZ	300	孔雀王Ⅱ	60	新足球小将	100	超时空要塞精选集	20
高达 V	320	真孔雀王	40	城市猎人	140	新世纪 EVA－真心为你	20
高 X	320	圣子到	220	98 拳王	20	新世纪 EVA－Retrain	20
高在 F91	40	超兽机神	40	天地无用	120	新世纪 EVA－Death	20
高达－逆袭的夏亚	40	幽游白书(剧场版)	40	魔女宅急便	20	新世纪 EVA－交响乐	40
高达 W－战场之回忆	80	我的爱神	60	方程赛车	80	樱花大战歌谣全集	20
高达 W－无尽的华尔兹	20	3×3 只眼	60	王立宇宙军	40	樱花大战Ⅱ歌谣全集	20
高达 0080	60	魔剑美神	40	星方武侠	120	橙路钢琴曲	20
高达 0083	100	秀逗魔道士	60	心跳回忆	40	橙路主题歌集	20
高达 0083(剧场版)	40	超时空要塞－可否记起爱	40	恶魔战士	80	浪客剑心主题歌集	20
高达 08 小队	100	超时空要塞 TV 版	220	魔法骑士	140	魔法公主电影原声集	20
新世纪少年 EVA	195	超时空要塞 PLRS	80	东京巴比伦	20	罗得岛战记精选合集	20
新世纪少年 EVA(剧场版)	80	超时空要塞Ⅱ	60	宫崎骏作品精华	20	超级机器人大战歌唱集	40
罗得岛战记	120	超时空要塞 7	40	口袋妖怪	20	太空战士 VII 音乐集	80
罗得岛战记(剧场版)	40	超时空要塞 MTV	20	非常偶像 KEY	40	勇者斗恶龙 V 交响乐	40
浪客剑心	190	橙路	430	铁甲飞龙	20	勇者斗恶龙 VI 交响乐	40
浪客剑心(剧场版)	40	橙路(剧场版)	40	蜡笔小新	40	电影少女原声集	20
浪客剑心浪漫谭	20	蓝球飞人珍藏版	60	北斗神拳(剧场版)	40	日本卡通主题歌合集	20
暗黑破坏神	60	超魔神英雄传说	80	名侦探柯楠	280	心跳回忆－藤崎诗织	20
JOJO 历险记	60	攻壳机动队	40	转校生	40	宫崎骏作品精选集	20
DNA	100	少女革命	60	天空战记	60	魔法骑士主题歌集	20
		万能文化猫娘	60	电影少女	60	天空战记主题歌集	20

以上动画片邮费每套 10 元，两套以上 15 元。

主机、配件

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
Dreamcast 主机 · 原装手柄 · AV 线 · 电源 · VR 战士Ⅲ原版盘			2950	PS 透明记忆卡	35	PS 鼠标	65
PS 原装美牌版主机(7501)手柄 · 电源 · AV 线 · 原版盘			1180	PS 中文金手指卡	40	PS 原装振动手柄	130
原装 GB 机	290	DC 原装手柄	260	PS 连发格斗手柄	30	PS 原装四分插(可玩多人游戏)	380
原装超薄 GB 机	330	DC 原装 S 端子线	350	PS 组装手柄	15	AV 分插器	45
原装超薄 GB 夜光机	430	PS 专用制转	40	PS 原装手柄	50	PS 新款 VCD 卡	250
原装彩色 GB 机	585	PS 原装限定记忆卡	85	PS 南梦宫原装枪	235	PS 飞行摇杆	90
DC 原装记忆卡	250	PS 仿原装记忆卡	25	SS · PS 双用振动枪	75	PS、SS 双用街机摇杆	130

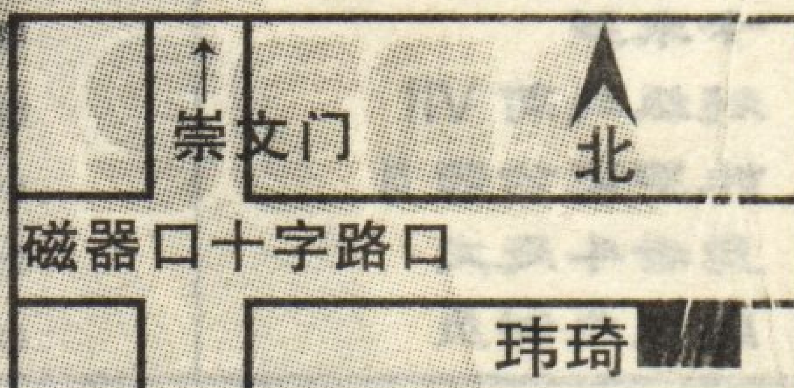
以上次世代主机邮费每台 50 元、GB 机邮费每台 20 元、各种配件每件邮费 8 元。

声明：因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详，造成本店无法发货，请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址：北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话：(010)67151137　联系人：甘雨　邮编：100062

乘车路线：乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

★原装索尼机:(电源+手柄+AV线+直读)7501型(原碟)/1180元、7502型/1200元、7500型/1200元、7003型/1200元、5903VCD型/1600元邮费50元★世嘉128位主机Dreamcast原装配置/2680元　邮费:80元　DC手柄280元/支　记忆卡280元/支　邮费:30元/支　DC原版碟VR战士Ⅲ;世嘉拉力Ⅱ;索尼克等。550元/张　邮费:30/张★日本原装二手N制彩电(品牌有日立、夏普、松下等)质量保证,代办托运,木箱包装安全可靠,29寸/25寸/14寸售价:1250元/920元/450元/另有东芝火箭炮(重低音)索尼特丽珑　29寸/25寸　1380元/1050元　全新5.5寸N-P双制纯平面直角彩监380元/台,邮费:30元/台。★专业维修:主板、光驱、电源板、直读等(本店售出商品,维修费用减半)★动画VCD、PS、GB、MD目录　3元/份　请附回邮信封★攻略精装单行本　太空战士Ⅷ35元/本　盗墓者Ⅲ　50元/本　生化危机Ⅰ,Ⅱ合订本　50元/本。邮费:10元/本

次世代配件

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SS 2M/4M全对应加速卡	35/75	PS原装时空枪/振动踏板时空枪	160/170	SS、PS、N64三用普通/播动脚刹方向盘	320/370	N64主机(原柄+电源+AV线)	900
SS原装/组装手柄	75/15	PS原装/仿原装(15格)记忆卡	60/25	PS原装背包(黑色)/联机线	45/15	N64光碟机(送三张金碟)	1500
SS全新JVC/三洋光头	105/120	PS120格/30格记忆卡	70/45	万用AV彩色打印机/暂停器	350/65	N64光碟机(邦谷VCD型)	1860
SS 8M樱花记忆卡	80	PS飞行摇杆/PS四分插	75/130	GB用充电电池组(普通超薄)	65/60	N64振动、记忆合卡/专用变压器	110/180
PS彩色双振格斗柄	100	SS金手指/PS中文金手指(99新书)	65/65	超任双线变压器/专用制转	30/60	N64通用金碟1-6张(套)	280
PS通用长线/全新光头	260/330	SS、PS街机双人大摇杆(邮费)	195/40	超任金碟5张/AV线	100/15	N64原装/组装手柄	220/130
PS绝招王/HOR1格斗手柄	70/70	SS无线/PS有线大摇杆(单人)	100/120	MD16位彩掌机送电源+邮费	520/30	PS 99新版16开金手指书	30
PS原装/彩色双振手柄	140/90	SS、PS普通制转/豪华制转	35/45	GB普通(组)/普通(原)/超薄/彩色	260/295320/640	通用双立体声耳机(爱娃)+放大器	80
PS VCD电影卡普通/金手指	270/290	SS、PS双用化解危机振动枪	75	PS单用/振动脚刹方向盘	270/290	世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型	150/130

邮费主机类50元/件、大件类,如双人摇杆、方向盘、打印机等,40元/件;普通类:15元/件;每100元加保价费1元,邮购请从邮局汇款附言栏注明所购物品。

VCD银目录

皇家双妹唛(2CD)、地狱老师、龙猫(2CD)、不可思议的游戏(4CD)、金田一(2CD)、再见萤火虫(2CD)、城市猎人(2CD)、新世纪福战士(13CD)、超时空(2CD)、浪客剑心(5CD)、梦幻街少女(2CD)、行运超人(4CD)、魔域战士(4CD)、天空之城(2CD)、斗神传(2CD)、铁拳(2CD)、力王(1CD)、再生侠(2CD)、龙珠(11CD)、愿望之翼(3CD)、怪医秦博士(2CD)、高达W(8CD)、风之谷(2CD)、婚纱小天使(4CD)、美少女剧场版(1CD)、饿狼传说(4CD)、毕业(4CD)、天地无用(2CD)、小倩(2CD)、幽游白书(2CD)、X战记(2CD)、我的爱神(3CD)、跳舞街皇后(1CD)、大力水手(3CD)、魔法少女砂砂美(2CD)、圣传(2CD)、鬼神童子(5CD)、机动战舰(13CD)、花木兰(1CD)、街霸V(2CD)、蜡笔小生(2CD)、强殖装甲(3CD)、超人太郎(5CD)　　五张起邮,10元/每张,15元/20片以内。

VCD金目录

97、98拳皇(各2CD)、地狱先生(1CD)、新世纪(4CD)、爱的呼唤(2CD)、高达08小队(5CD)、心跳回忆(2CD)、天空战记(3CD)、JOJO奇遇(2CD)、超魔神英雄传(4CD)、魔法公主(2CD)、暗黑破坏神(3CD)、DNA2(4CD)、高达0080(3CD)、高达W(剧)(1CD)、高达M-66(1CD)、孔雀王2(3CD)、泪眼煞星(6CD)、天下无敌(6CD)、高达W战场回忆(4CD)、攻克机动队(2CD)、罗德岛(2CD)、圣子到(12CD)、王立宇宙军(2CD)、无限地带(4CD)、亚金正传(3CD)、樱花Ⅰ&Ⅱ(1CD)、铁拳Ⅱ(1CD)、魔界转生(1CD)、强殖装甲(1CD)、SD高达(1CD)、众神之黄昏(1CD)、悠长假期(11CD)、东京爱情故事(11CD) 失乐园(13CD) 跟我说,爱我(12CD) 平安夜(10CD) 屋根之下Ⅱ代(11CD) 屋根之下(12CD) 恋爱世纪;太空战士Ⅷ(1CD);15元/张,邮费15元/20片以内

日剧及CD

心跳回忆(2CD)、恋爱不用着急(1CD)、邂逅(1CD)、青春无悔(10CD)、悠长假期(11CD)、东京爱情故事(11CD)、爱情白皮书(11CD)、沙滩小子(12CD)、单身贵族(10CD)等　15元/张

灌篮高手TV版歌曲大全集、96日本卡通主题歌总动员、美少女战士主题歌精华集、纯爱手扎歌曲精华篇3、太空战士、樱花大战　罗德岛战记、超时空歌集　、太空战士Ⅷ(4CD)　20元/张

MD战略模拟类

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
古代封印　水浒传(中文)	45/42	悟空外传(中文)/三国志5(中文)	45/45	大战略2代(中文)	55	三国志列传+悟空外传(中文)	75
成吉思汗(中文)Ⅰ/Ⅱ	65/100	诸神遗产(中文)	45	吞食天地3+大航海2(中文)	75	悟空外传+大富翁(中文)	75
三国演义(中文)	45	吞食天地3+梦2(中文)	75	三国志5+封神榜(中文)	75	三国演义+信长野望	75
太空战士(中文)	45	三国志列传(中文)	45	三国演义+大战略(中文)	75	噗哟噗哟通2(新卡)	45
三国志4霸王之国(中文)	65	阿Q连环炮(中文)	100	三国演义+悟空外传(中文)	75	光之继承者	70
封神榜(中文)	45	吞食天地3+三国5(中文)	75	恐龙兄弟2/沙丘魔堡2	28/18	太空战士+三国4(中文)	75
大富翁(中文)	45	梦幻模拟战2(中文)/日文	45/38	模拟公园	31	吞食天地3+水浒传(中文)	75
帝国王朝-亚瑟传说(中文)	45	大航海时代2(中文)	50	三国志列传+大富翁	75	爆笑三国新卡	85
吞食天地3(中文)	45	中国象棋(中文)	35	三国志列传+帝国王朝(中文)	75	超级大富豪新卡	80

动作类

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
狮子王2	27	音速索尼克5	38	蝙蝠侠与罗宾	25	美女与野兽	25	雪山兄弟(新卡)	45
割喉岛	32	我家邻居都是鬼	30	毁灭警官DOOM	26	摇滚方块(新卡)	42	双截龙	25
风中奇缘	45	漫画地带	24	西部枪手	25	超级忍者3	25	侏罗纪公园2/3	25/40
汤姆与基瑞	30	蚯蚓战士Ⅱ	38	武士魂Ⅱ	25	米老鼠与唐老鸭	25	战斧Ⅰ/Ⅱ	15/15
格斗四人组3(24M)	32	玩具总动员	38	杨家将(中文)	48	格斗四人组2	24	泥土战士	25
玛丽兄弟	35	外星战将	15	美少女战士	30	战斧Ⅲ/Ⅳ/Ⅴ	18/28/40		
阿拉丁	25	暴力克星	25	格斗三人组	18	忍者神龟	28		
复仇者	25	小鬼当家	15	洛克人3	35	索尼克Ⅱ/Ⅲ	20/25		

格斗类

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
98格斗王	50	12人街霸	27	VR战士2	40	龙虎拳	25	真人战打3	35
超级16人街霸	90	铁拳3	50	VR战士对铁拳	25	七龙珠(超武斗完结篇)新卡	60	豪血寺一族	33
幽游白书	35	世界英雄	40	饿狼传说2	35	侍魂	35	擂台摔角	40
真侍魂-霸王丸地狱变	30	七龙珠	22	恐龙格斗(32M)	35				

射击类

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
空牙	20	雷电传说	18	越空狂龙	35	重装机兵	20
超级大坦克	20	魂斗罗	30	战场之狼Ⅱ	25	蛟蛟蛟	18
忍无可忍	25	火枪英雄	20	沙漠风暴3	25	真实谎言	27
碎烈风暴(新卡)	40	EX-战机	25	机械战警4	28	米格-29战机	20

体育类

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
篮球飞人	27	实况足球2	25	98 NBA LIVE	40	98 FIFA	35	疯狂赛车3	25
花式台球	23	天使之翼	25	暴力足球	28	印地赛车	30	热血足球	25
顶级赛车	28	99FIFA	35	赌城	18	摇滚赛车	25	究级麻将98	65

GB单卡目录

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97格斗王	80	双截龙6	25	足球	25	天外魔境Ⅱ	40	忍者龟Ⅲ	25
96格斗王	25	阿拉丁	25	口袋恋爱	30	月影村怪物	30	原始人	25
饿狼传说	25	花木兰	25	国际象棋	25	太空战士Ⅳ	65	狮子王	25
幽幽白书	25	冒险岛Ⅲ	25	大贝兽物语	35	勇者斗恶龙	70	风中奇缘	26
侍魂	30	音速小子	25	超魔福神英雄传	35	三国英雄传	30	篮球飞人	26
热斗神传	25	超级玛丽Ⅲ	30	口袋妖怪	30	第二次机械人G	35	怒之要塞	25
大金刚3	30	NBA篮球	25	大战略2	30	牧场物语	30	98法国世界杯	35
魂斗罗6	25	爆钓烈传翔	40	吞食天地Ⅲ(中)	35	街头霸王Ⅲ	30	口袋妖怪(金)	80

MD卡和GB卡邮费:6元/盘,两盘8元,三盘10元,依此类推。

地址(汇款):沈阳市铁西区南八中路78号　**收款人(联络人):**陆红疆　**邮政编码:**110023　**邮购联络人:**张小姐 陆先生
电话(传真):024-25850632(8:00-20:00)　024-25846204(21:00-22:00)

乘车路线:南站乘601路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘604路公共汽车至"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘207路至"八马路"站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘11路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

成都蝌蚪电玩 动画CD大汇集

日本VCD卡通动画

编号	名称	枚数	编号	名称	枚数	编号	名称	枚数	编号	名称	枚数
1002	妖子－驱魔猎人	3CD	1088	超时空要塞 D7	1CD	1508	铁甲飞龙	1CD	1202	高达之逆袭之夏亚	2CD
1005	男儿当入樽珍藏版	3CD	1093	龙猫	2CD	1508	生化危机攻略	1CD	1209	吸血姬美夕	2CD
1006	非常偶像 KEY	2CD	1095	斗神传	2CD	1510	铁拳浪子(剧场版)	1CD	1211	统梦	1CD
1010	JOJO奇妙冒险	3CD	1097	金田少年事件薄(剧场版)	2CD	1511	我的爱神	3CD	1212	侍魂 OVA(破天降魔之章)	1CD
1012	街霸V	5CD	1099	百变狸猫	2CD	1512	新世纪完结版	2CD	1216	樱通信!	6CD
1014	新机动战记 W(剧场版)	1CD	1100	美少女战士	1CD	1513	魔法少年	1CD	1219	天地无用	6CD
1015	新同居时代	1CD	1103	圣传之双城炎雷版	2CD	1514	蜡笔小新(剧场版)	2CD	1223	猫眼	4CD
1016	地狱先生－(1)恐怖新学期	1CD	1105	我的爱神	3CD	1515	黄昏酒店	2CD	1224	武神之十六夜情话	3CD
1017	不可思议游戏(前3后4)	9CD	1106	风之谷	2CD	1516	千年女王	2CD	1225	宇宙骑士 2	3CD
1023	名侦探－明智	2CD	1107	3*3只眼圣魔传说	3CD	1517	忍牙	6CD	1234	真女神转生	2CD
1025	饿狼传说(剧场版)	4CD	1108	龙骑士战士	6CD	1518	仙屐奇缘	1CD	1243	转校生	2CD
1029	橙路(剧场版)	2CD	1113	阿尔斯兰	4CD	1519	魔法少女诞生	1CD	1245	幽灵公主(中文版)	3CD
1032	暗黑破坏神	3CD	1115	相聚一刻	1CD	1520	学园侦探团	7CD	1246	圣斗士星知－海皇篇	5CD
1035	天空之城	2CD	1118	新世纪福音战士	13CD	1521	斗士之传说	2CD		日本电视剧(明星扮演,经典之作)	
1037	怪医秦博士	3CD	1119	新世纪福音战士(剧场版)	2CD	1522	稻中桌球部	2CD	8002	织田信长	2CD
1038	DNA2	5CD	1121	超魔神英雄传	4CD	1523	愿望之冀	3CD	8003	心跳的回忆	2CD
1044	橙路	24CD	1123	浪客劍心(特别版)	1CD	1524	魔剑美神(秀逗魔道士1－3)	3CD	8007	沙滩小子	12CD
1047	宇宙骑士	8CD	1131	罗德岛战记	6CD	1148	攻壳机动队	2CD	8011	圣者之秆进	11CD
1049	97拳皇(攻略)	2CD	1132	浪客劍心	10CD	1149	绀碧之舰队	2CD	8023	沙滩小子(剧场版)	2CD
1051	甲龙传说(电影版)	2CD	1134	宫崎峻歌集 MTV 精选	2CD	1152	少女革命	3CD	8024	悠长假期	11CD
1052	97城市猎人	2CD	1136	高达－新机动武斗传 G	17CD	1153	新罗德岛战记(剧场版)	2CD	8025	根屋之下Ⅱ	11CD
1058	樱花大战	3CD	1137	高达－新机动战记 W	17CD	1154	天空战记	3CD	8027	恋爱世纪	11CD
1060	碧奇云2	1CD	1138	高达08小队	4CD	1158	北斗之拳(剧场版)	2CD	8028	东京爱情故事	11CD
1061	万能文化猫娘	3CD	1139	高达0080	3CD	1160	强殖装甲	1CD	8030	续星之金币	12CD
1062	幽游白书(剧场版)	2CD	1140	高达0083	5CD	1162	口袋怪物	1CD	8036	失乐园	13CD
1063	电影少女	3CD	1141	高达Z	17CD	1165	英雄传说(超人)	1CD	8037	跟我说爱我	12CD
1069	X战记	2CD	1142	高达ZZ	16CD	1167	银河铁道999	1CD	8100	真昼之日	12CD
1071	卒业	4CD	1143	高达X	17CD	1168	众神之黄昏	1CD	8101	理想之结婚	10CD
1072	卒业－圣罗V	1CD	1144	高达F91	2CD	1170	铁拳2	2CD	8102	神,爱是再多一点	12CD
1074	梦幻街少女	2CD	1145	新机动战记 W(1－3)	1CD	1174	孔雀王2	3CD	8103	寄生前夜	2CD
1075	风魔小次郎	3CD	1146	雌威队(剧场版)	2CD	1175	魔法阵都市	1CD	8104	一吻定情	6CD
1076	真孔雀王	2CD	1500	圣斗士－真红少年	1CD	1178	浪客劍心(剧场版)	2CD	8106	金田－少年记事薄	11CD
1078	圣子到 BOY	12CD	1501	圣斗士－最终战士	1CD	1181	王立宇宙军	2CD	8107	与爱同行	11CD
1079	新天地无用	1CD		圣斗士－黄金苹果	1CD	1188	银河英雄传说(剧场版)	2CD	8108	老师您知道吗	12CD
1082	超时空要塞－可有记起爱	2CD	1502	心跳回忆 MTV	1CD	1194	攻壳机动队 M－66(剧场版)	1CD	8109	恋爱不用着急	12CD
1083	超时空要塞(加强版)	4CD	1503	新机动战记	18CD	1195	魔法2骑士－雷亚斯	7CD	8110	料理千王	9CD
1084	超时空要塞2代	3CD	1504	BTX	9CD	1197	新海底军舰	2CD	8111	三姐妹侦探团	10CD
1087	超时空要塞歌集	1CD	1505	金田少年事件薄	11CD	1210	98拳(攻略)	1CD	8112	平安夜	10CD

特别推荐:PS、SS 机光头维修 VCD 50元/张 最新 VCD 青之6号 2CD

日本卡通片歌曲(音乐)CD

黄金动画系列(CD)

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
GGG－001	超时空要塞7 实况演唱会	GGG－022	97卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG－042	美少女战士 S－音乐精选	GGG－056	超时空要塞7 /ENGLISH FIRO	GGG－083	神剑闯江湖剧场版维新志王之镇魂歌
GGG－002	超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE	GGG－023	97城市猎人主题歌集	GGG－043	EVA剧场版 真心为你	GGG－059－060	非常偶像 KEYZ 主题歌集	GGG－084	魔法少女 /歌唱大集合
GGG－003	GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队	GGG－024	金田一少年之事件薄原声带	GGG－044	新天地无用－音乐篇2	GGG－063	梦幻游戏第一部	GGG－085	宫崎骏作品精华集 VOL.3
GGG－004	DRAGON BALL 七龙珠最强之道	GGG－028	新世界 EVA 剧场版 DEATH 篇	GGG－045	名侦探柯南主题歌集	GGG－065	偶像防卫队 /歌唱大集合	GGG－088	梦幻游戏第二部音般体系
GGG－005	日本卡通主题歌集	GGG－030	97卡通主题歌精选集 VOL.2	GGG－046	梦幻游戏第二部 VOL.1	GGG－066	98日本卡通票选排行榜 VOL.1	GGG－089	98年票选排行榜 VOL.2
GGG－006－008	银河英雄传说第三期(3片套装)	GGG－031	97卡通主题歌精选集 VOL.3	GGG－047	梦幻游戏第二部 VOL.2	GGG－072	名侦探柯南 /主题歌集2	GGG－090	少女革命 /绝对进化革命前夜
GGG－009－010	DRAFON BALL Z 七龙珠	GGG－032	新天地无用音乐篇 VOL.3	GGG－048	新世纪 EVA－REFRAIN	GGG－073	天空战记	GGG－093	罗德岛战记 /TV版英雄骑士传
GGG－012	新世纪 EVANGELLON 特别纪念版	GGG－033	天地无用剧场版	GGG－049	新世纪 EVA－VOX	GGG－074	魔法骑士 /OVA VOL.1	GGG－096	魔法英雄传 /单曲精选集
GGG－014	魔法骑士歌唱精选集	GGG－037	97女神事务年－单曲精选	GGG－051	魔法骑士 OVA 原声集	GGG－077	幽游白书 /歌唱大集合	GGG－097	神剑痛根江湖 /歌唱集 VOL.2
GGG－016	机动战舰原声集	GGG－038	97卡通主题歌精选	GGG－052－053	新世纪 EVA－交响乐	GGG－078	宫崎骏作品精华集 VOL.1	GGG－098	梦幻游戏 /OVL 歌唱精选集
GGG－019	天空战记原声带 VOL.2	GGG－039	电影少女－原声集	GGG－054	超时空要塞7 /OVA 原声集	GGG－079	宫崎骏作品精华集 VOL.2		
GGG－020	天空战记原声带 VOL.3	GGG－040	电影少女－印象	GGG－055	超时空要塞7'98 单曲精选	GGG－081	新机动战记 /OVA 主题歌集		

黄金卡通系列

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
GA－001	SLAM DUNK 灌篮高手 TV版歌曲大全集	GA－029	古灵精怪(橙路)主题歌集	GA－048	罗德岛战记精先合辑	GA－066	天地无用剧场版 IN LOVE	GA－083	天地无用 IN LIVE96 巡回演出
GA－002	ULAM DUNK 灌篮高手 95 电影版	GA－030	古灵精怪(橙路)单曲精选集	GA－049	新吸血姬美夕精选合辑	GA－067	超时空要塞 TV版主题歌 /插曲部动员	GA－084	X原声合辑
GA－004	福星小子 TV版主题歌大全集	GA－031	乱马1/2DoCo 精选合辑	GA－053	电视卡通主题歌总动员 VOL.1	GA－068	96年日本卡通主题歌总动员 VOL.1	GA－085	96主题歌票选排行榜
GA－005	福星小子剧场版大全集	GA－032	乱马1/2 音乐的铁人	GA－054	电视卡通主题歌总动员 VOL.2	GA－069	三只眼 圣魔传说	GA－086	秀逗魔导士主题歌精选1
GA－006	相聚一刻 TV版大全集	GA－033	幽游白书 SUPER COVERS	GA－055	七龙珠 Z 18.1/2 特别篇	GA－070	新机动战记 W VOL.2	GA－087	秀逗魔导士主题歌精选2
GA－010	相聚一刻剧场版大全集	GA－037	MACROSS PLUS 原声带 FOR FANS ONLY	GA－056	圣差别士星矢 1996 歌唱精选集	GA－071	新世纪 EVANGELION VOL.3	GA－088	新古灵精怪(橙路)映像纪念专辑
GA－012	MACROSS PLUS 原声带	GA－038	不思议游戏单曲精选集	GA－057	新机动战机 W VOL.3	GA－072	96年日本卡通主题歌总动员 VOL.2	GA－089	美少女战士主题歌精华精华集
GA－013	幽游白书歌唱精选集	GA－039	城市猎人精选合辑	GA－059	灌篮高手主题歌曲总动员	GA－073	96年日本卡通主题歌总动员 VOL.3	GA－090	机动战士第08MS小队
GA－016	乱马1/2 精选合集 VOL.1	GA－041	机动警察精选合辑	GA－060	不思议游戏 表龙逆袭篇	GA－074	电视卡通主题歌精华总动员 VOL.3	GA－095	天地无用鬼之耶诞节
GA－017	乱马1/2 精选合集 VOL.2	GA－042	城市猎人特别篇电影原声带	GA－061	美少女战士主题歌精选集	GA－077	鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集1	GA－096	美少女战士 MORRY CHRISTMAS
GA－019	魔法骑士主题歌集	GA－044	攻壳机动队电影原声带	GA－062	新机动战记 VOL.1	GA－078	鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集2	GA－097	幽游白书交响乐曲精选集2
GA－026	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.1 停版	GA－045	魔法骑士 SONGBOOK2	GA－063	新机动战记 VOL.2	GA－080	三国志～英雄的黎明原声合辑	GA－098	神剑闯江湖原声合辑2
GA－027	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.2	GA－046	圣斗士星矢精精选合辑	GA－064	新世纪 EVANGELION VOL.1	GA－081	三国志～长江的燃烧原声合辑	GA－099	新古灵精怪(橙路)主题歌集
GA－028	天空战记主题歌精选集	GA－047	银河英雄传说精选合辑	GA－065	新世纪 EVANGELION VOL.2	GA－082	96年日本卡通主题歌总动员 VOL.4		

日本卡通片歌曲(音乐)CD

系列	编号	名称	编号	名称	编号	名称
电玩天地系列	A&G－001	樱花大战	A&G－013	纯爱手札 原声集4	A&G－031	太空战士7－重奏版
	A&G－002	侍魂4 天草降临	A&G－014－015	樱花大战之蒸气蓄音馆(2片套装)	A&G－035	攻壳机动队 /PS版原声集
	A&G－003－005	纯爱手札 电玩精选集2(3牌套装)	A&G－018～019	纯爱手札之歌曲精华篇4	A&G－037	樱花大战2 /歌谣全集
	A&G－006	纯爱手札 歌曲精华篇3	A&G－020～021	97格斗天王	A&G－041	超级机机器人大战 F /完结篇
	A&G－007－010	太空战士(4片套装)	A&G－024	樱花大战之实况录音盘	A&G－042－043	樱花大战 /蒸气蓄音馆
	A&G－012	纯爱手札 藤崎诗织	A&G－025	超级机器人大战 F 原声集	A&G－044－045	超级机器人大战 /歌唱集
日本动画卡通系列	SM－202	宫崎峻作品精华集	SM－361	不思义游戏原声带	SM－390	超时空要塞 VOL2
	SM－214	罗岛战记 /吟游诗人之记忆	SM－368	心跳回忆	SM－391	超时要塞 VOL3
	SM－270	FINAL FANTASY(太空战士)	SM－375 376	95最新卡通主题歌集	SM－397	灌篮高93－96年主题歌集
	SM－275－277	超时空要塞 MACROSS THE COMPLETE	SM－381	超时空要塞	SM－398	幽游白书
	SM－320	幽游白书 /交响乐曲精选	SM－382	三双眼－圣魔传说		
电玩音乐系列	GAME－003	太空战士1.2	GAME－009	太空战士Ⅵ－disc－2	GAME－147	纯爱手3
	GAME－007	太空战士Ⅴ－disc	GAME－011	太空战士Ⅵ(完结篇)	GAME－153－154	纯爱手札 /电玩精选集
	GAME－008	太空战士Ⅵ－disc－1	GAME－139－140	勇者斗恶龙Ⅵ /幻之大地		

邮购地址:成都市人民北路二段二号“蝌蚪电玩”收 传真:(028)3361193 邮编:610081 价格:VCD、CD 每张18元,平邮15元,快邮30元(50张以内)
电话:(028)3361193 (0)1398178022 (0)1398035309 联系人:王勇 邮购电脑管理万无一失



重归最初(一)

文:前鱼





游戏·历史·文化

电子游戏和历史知识都是我自小的爱好，但当时从没想到它们会结合在一起。记得第一次见到FC的《霸王的大陆》，尽管不识日语，却还是从头像上的独眼龙特征认出了夏侯惇，那时激动兴奋的感觉，在我的游戏史中也是不多见的。于是，那年的暑假几乎成了"霸王的假期"，从此迷上了历史SLG。这类游戏后来一度流行起来，自由地游戏进程、熟悉的人物、略具历史气氛的音乐以及纵横天下的畅快感，令人沉迷不能自拔。《三国》、《信长》、《大航海》、《太阁》等以不同历史时代为背景的诸多游戏都在那时被玩家所接受。由历史而游戏，由游戏而历史，喜爱历史的玩家可能大都有过这样的历程。在《天翔记》中，我常常边听着稍显沧桑的乐曲，边浏览人物传记，了解个人的荣辱、家族的盛衰，轻描淡写地感受着世间的无常。熟悉的历史背景使游戏更具魅力，而游戏又使人对历史背景产生更大的好奇。

通过游戏，确实让人对一些原本知之甚少的历史有了初步的认识，培养了不少兴趣，然而也开始暴露出游戏反历史的重大缺憾——简单化。人类成长的经历用各类数字显示出来以后，有时就有不伦不类甚至可笑了。最容易发现这个问题的地方可能就在游戏中对人物能力的评价上：张飞虽然卤莽，却粗中有细，未必见得像游戏中那般不开窍；王粲、陈琳、杨修、曹植等人，或系名门，或以文辞著称，他们的治国能力及作战时的谋略也未必真像游戏中的那么好。且不论这些是小说还是历史，在目前的《三国》游戏中至少都难以表现。

我一直认为，好的《三国》游戏最终还是得由中国人来做，因为日本人是很难真正理解我们的历史的，他们制 的《三国》游戏中充斥着凭空想像的东西。可是从另一面来看，日本制做的反映他们自己历史的游戏也存在着简单化问题。《太阁立志传》中，一天之内的时间是用传统的子丑演卯的"时辰"来计算的，可是年、月、日却是用公历来计算的，因而游戏开始时织田信长奇袭今川义元的"桶狭间之战"的时间（永禄三年五月十九日）被设置为1560年5月19日，而实际上当时使用的是中国的阴历，永禄三年五月十九日相当于公历1560年6月12日。在这类游戏中出现的特定"历史事件"往往是把阴历算作公历的。在《霸王传》中，征兵数量根据土地数量（"贯高"）而决定，本应该是一个挺不错的创意（江户初期的大名每一万石领地大约有230人的军队动员力）。可是游戏中从一个国征兵并运往他国后，只要有足够的金钱，马上可以再征得同等数量的兵员，以乎强北劳力是取之不尽的，这就使依土地数量征兵的设定失去了意义。

即便说游戏只是一个程序，难以面面俱到地再现历史的话，则在游戏结局中也存在简单描述历史的毛病。我很不喜欢《太平记》中楠木正成一方的胜利结局。该游戏本身是完全依照历史过程进行的，然而这一假想的结局（历史上是足利尊氏获得了胜利）却非常悖理，其中楠木正成做了征夷大将军。由于当时正成支持的后醍醐天皇是想恢复皇宝贵族掌权的公家政治，楠木正成也没有政治野心，他们如果胜利，"征夷大将军"一职即使保留也绝不会落到身为武士的正成头上。所以这个结局只是简单地照搬了足利尊氏胜利后的情况，完全没有考虑到双方政权内在的不同，也不符合楠木正成的品性。

类似的例子很多，但如此评论似乎有些吹毛求疵了，历史模拟游戏毕竟不可能完全等同于历史。我只是想说明，我们常常在不知不觉中受到游戏的影响而使自己对历史、对人物的看法也趋于简单，就像我自己最初看到楠木正成任征夷大将军时认为是顺理成章的那样，这是游戏的消极影响。而对于游戏本身来说，则应该在不影响游戏乐趣的前提下努力接近于历史真实。

与历史结全的游戏也免不了与历史文化沾边。光荣制做的《三国志》和《信长之野望》系列，后者所反映的文化事件比前者丰富得多。价值连城的茶俱和常在政治舞台上露面的茶会、南蛮贸易中引进的铁炮（火绳枪）和迅速被民众接受的天主教等勾织出日本安土桃山时代本土文化和西方文化交相辉映的景像。这或许是日本人在借机宣传自己的文化，然而又确是我第一次对日本茶道之类有了印象（虽然是极肤浅的），进而产生了诸如"日晒人为什么这么重视茶"等更深层的问题。

顺便想到，日本文化有一个很大的优点即善于吸收外来文化的精华，尤其是对中国文化。我国最辉煌的隋唐时代有不少典籍在国内已失传而在日本保留了下来，如今我们的研究人员反而要在那边花费不少钱来借阅本属于我们祖先的财富。相反，中国文化则具有自我中心和守旧性，对于外来的、新生的事物总是具有排斥性。年纪稍大一些的人们对于"游戏文化"的态度不正是这一特性的反映吗？

因而，介绍真实的历史文化，借助游戏又不囿于游戏，是我写《重归最初》的初衷。由于在时间范围上我对日本战国较为熟悉，内容将会以此为主。非常，欢迎有兴趣的玩家来信提问（我将尽力予以解答）或投稿，投稿内容可以跨出日本战国这一范围，以弥补我的不足，谢谢。

附录:

日本战国年表

公历	主要事项	去世武将及年龄
1467	应仁之乱,战国时代开始	
1477	应仁之乱结束	
1486	加贺一向众暴动	太田道灌(55)
1488	北条早云平定今川家内乱而任兴国寺城主;加贺一向众进攻能登、越中	富坚政亲、细川政之(36)
1491	北条早云平安伊豆	足利义视(53)、足利政知(57)
1493	细川政元驱逐将军足利义材而拥立足利义澄	
1495	北条早云夺取小田原城	大内政弘(58)
1507	细川澄之杀父政元,旋被义兄细川高国所杀	细川政元(42)、细川澄之(19)
1508	大内义兴进京,重新拥立足利义材	斯波义敏(74)
1514	今川氏亲进攻斯波义达	
1518	赤松家的浦上村宗谋叛;土岐赖艺和斋藤道三合谋放逐美浓守护土岐政赖	
1519	大内义兴与尼子经久交战	北条早云(88)
1523	浅井亮政放逐主家京极高清	
1526	里见实尧与北条氏纲交战	今川氏亲(54)
1527	细川高国奉将军足利义晴进京	
1536	今川义元任骏河、远江守护;丰臣秀吉诞生	今川氏辉(24)、长尾为景(66)
1541	武田信玄放逐父信虎而即位	北条氏纲(55)、尼子经久(84)
1541	德川家康诞生;斋藤道三夺取美浓	浅井亮政(52)
1543	葡萄牙船漂流至种子岛,铁炮传入	
1546	足利义辉任十三代将军	龙造夺家兼(93)
1548	上杉谦信任越后守护代	朝仓孝景(56)
1549	沙勿略在鹿儿岛传播天主教;三好长庆进京;织田信长即家督之位	织田信秀(42)、松平广忠(24)
1551	大内义隆被家臣陶晴贤逼死,内内氏灭亡;北条氏康被上杉宪政	大内义隆(45)
1552	上杉宪政投靠上杉谦信	六角定赖(58)
1553	第一次川中岛之战	平手政用(62)
1554	今川、武田、北条三国同盟	尼子国久(63)
1555	第二次川中岛之战;严岛之战(毛利——陶)	朝仓教景(58)、太原雪斋(60)、陶晴贤(35)
1556	斋藤义龙攻杀父亲道三	斋藤道三(63)
1557	织田信长诛杀弟信行;毛利元就控制周防、长门;第三次川中岛之战	大内义长、织田信行
1560	桶狭间之战(织田一今川)	今川义元(42)、尼子晴久(47)、长宗我部国亲(57)
1561	上杉谦信任关东管领,包围小田原城;德川家康脱离今川家独立;第四次川中岛之战	斋藤义龙(42)、武田信繁(37)、山本勘助(69)、十河一存
1562	织田、松平(德川)同盟	三好义贤(38)
1564	织田信长与浅井长政同盟;国府台之战(北条——里见);第五次川中岛之战	安宅冬康(37)、三好长庆(42)、宇佐美安满(76)、长尾政景(39)
1565	松永久秀谋杀将军足利义辉;三好义继与松永久秀决裂	足利义辉(30)
1567	织田信长灭斋藤龙兴,进入歧阜城;武田信玄撕毁三国同盟	
1568	织田信长奉足利义昭进京即位;德川家康进浜松城	足利义荣(29)
1569	织田信长灭定伊势;今川氏被武田、德川联合攻灭;大友宗麟平定筑前	
1570	川之战(织田——朝仓、浅井)	
1571	织田信长火烧比山延历寺;武田信玄进攻三河	毛利元就(75)、岛津贵久(58)、北条氏康(57)、氏家卜全
1572	上杉谦信进攻越中;三方原之战(武田——德川)	
1573	织田信长放逐足利义昭,室町幕府灭亡,战国时代结束;织田信长灭朝仓、浅井氏;松永久秀归降织田信长	村上义清(73)、武田信玄(53)、朝仓义景(41)、浅井长政(29)

严格意义上的战国时代至此结束,玩家们通常所说的“战国时代”实际上还包括以后的安土桃山时代乃至江户初期,安土桃山时代的年表容后刊载。从这张年表上可以看到许多在信长崛起之前活跃在历史舞台上的战国大名,也可以看到臣压君、子杀父、弟杀兄的一般被称作“下克上”的时代特征。

——前鱼



第三期答案

1. 共有4处,分别是①天上云;②屋檐上的猫;③李香绯的发饰;④瑞克的左胸
2. 应选择C
3. 玛玛哈哈
4. 应选择②
5. 应选择A
6. 特瑞和布鲁·玛丽(KOF)、草雉京和雪(KOF)、坂崎由莉和罗伯特(KOF)、斯柯尔和莉诺娅(FFⅧ)、洛克和西丽丝(FFⅥ)、西布克和莎西莉(F91)、多蒙和玲(G高达)、一条辉和早濑未沙(超时空要塞)、麦克斯和米丽娅(超时空要塞)……
7. 男主角的日文名字为一条辉,英文名字为瑞克·卡特;女主角的日文名字为早濑未沙,英文名字为丽莎·汉丝。

幸运读者

北京	姜军瑞	石家庄	杨雪洲
南京	闻晓洋	北京	郑晓勇
武汉	张云豪	武汉	金丽
天津	夏亚安	北京	李莉
唐山	刘永宏	上海	赵立国
上海	肖鹏	西安	徐若晨
长沙	唐剑梅	广州	彭玉泉
郑州	赵成		

以上幸运读者本刊将发给奖品,请中奖者届时查收。





问题1

在左面的两幅图取材自“格斗之王”,右面的图中与左面的图有着几处明显不同的地方,请问共有几处,分别在哪里?

(注意:印刷方面所造成的画面颜色深浅差异并非问题中所指的不同之处,所谓不同应是指多出或少掉的画中的要素,所以其它内容一概不包括在答案之内。)

问题2

请问,右图是下列答案中哪个人物的阴影:

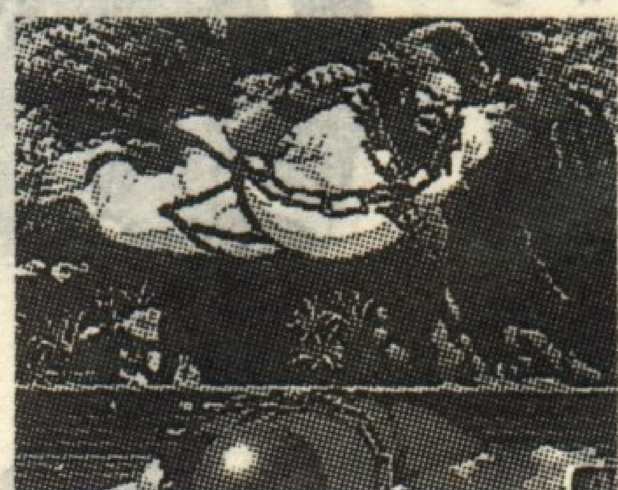
A. 洪福
B. 比利
C. 李烈火
D. 紫镜



问题2

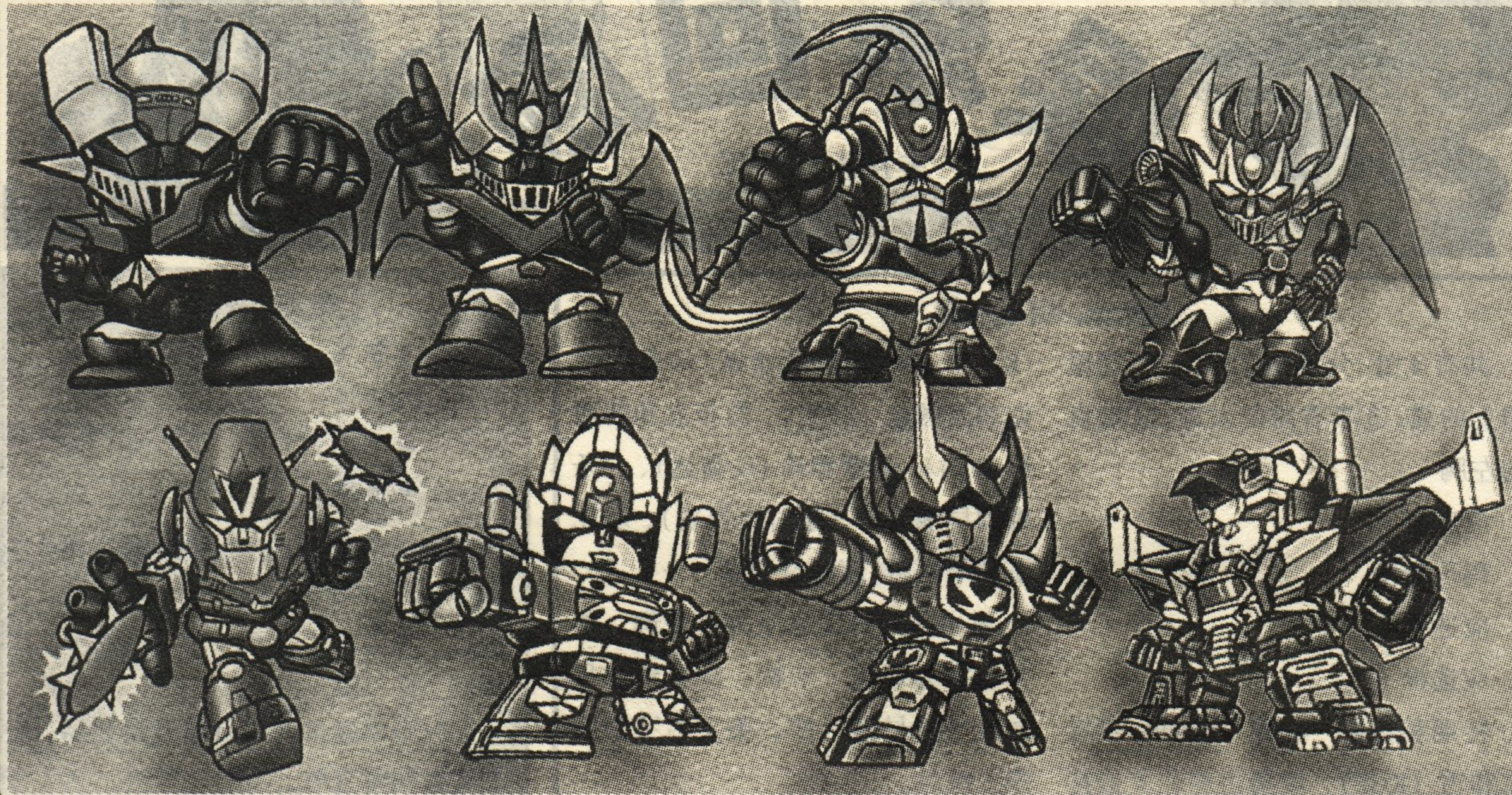
请问右图中陈国汉的必杀技名字是哪一个:

A. 铁球大压杀
B. 铁球飞燕斩
C. 大破坏投
D. 铁球大暴走



问题4

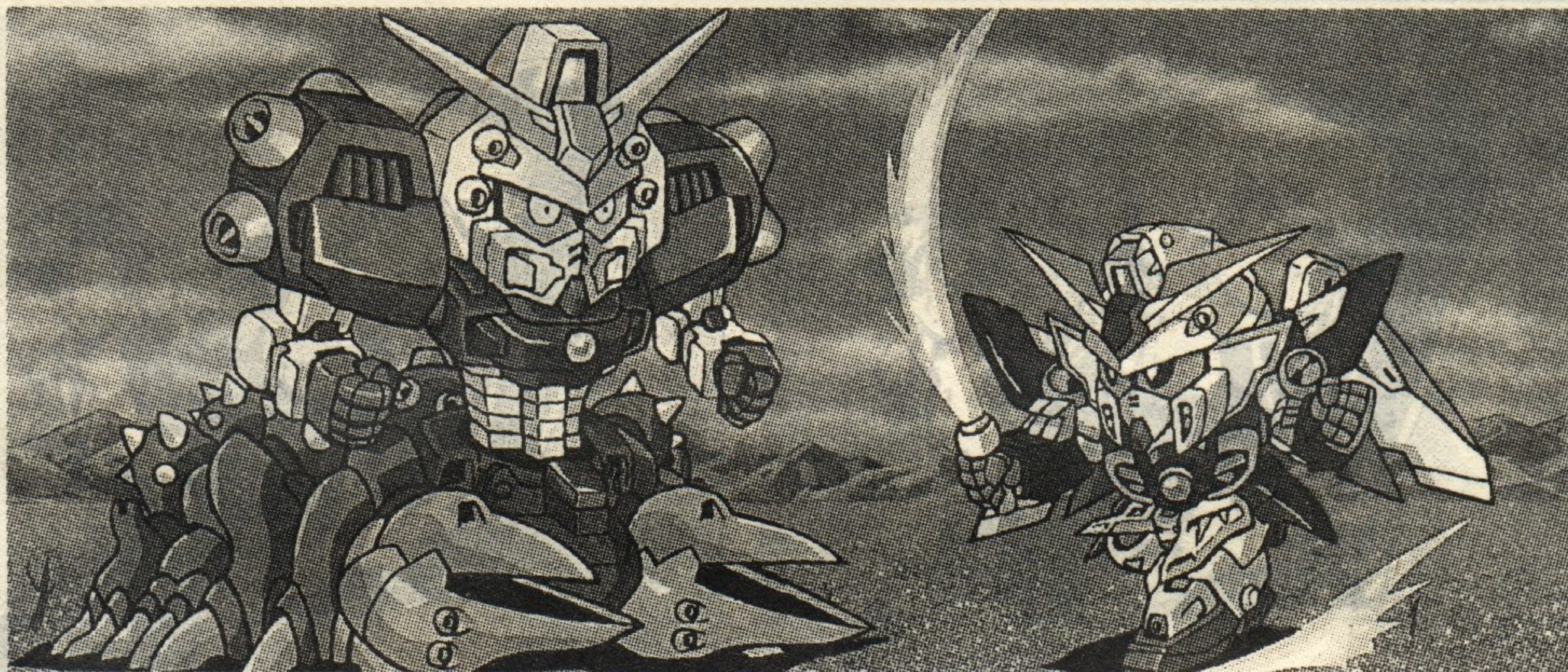
以下图中是"机器人大战"系列中出现的著名机体的Q版图片，请问，你能说出它们的名字吗？



问题4

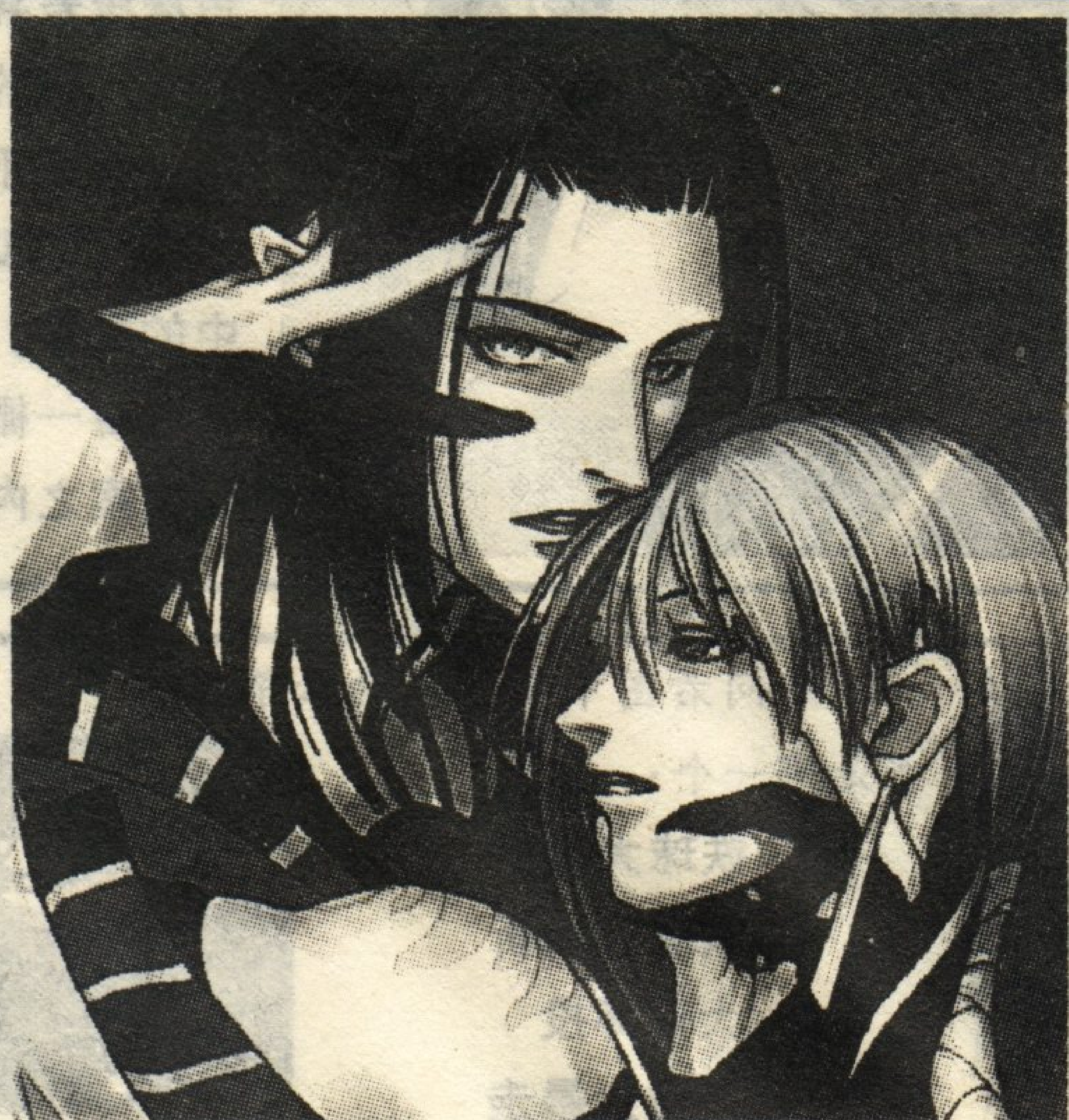
这是"机器人大战"游戏中的一个战斗场面，请问右面的机体驾驶员是哪一位：

A. 多蒙
B. 希罗
C. 卡缪
D. 阿姆罗
E. 夏亚



问题4

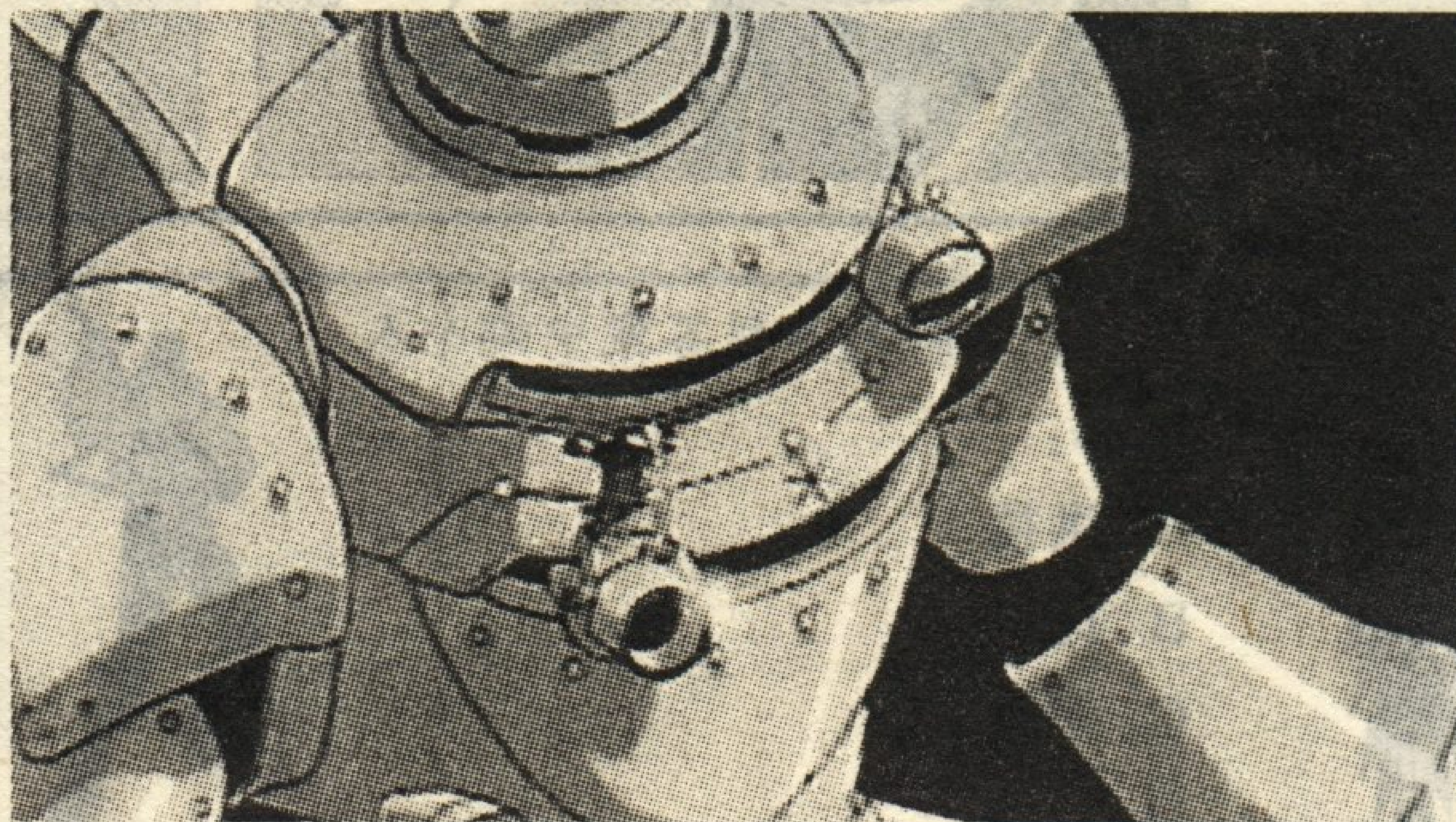
请问这是「电子游戏与电脑游戏」第几期的封面图案？



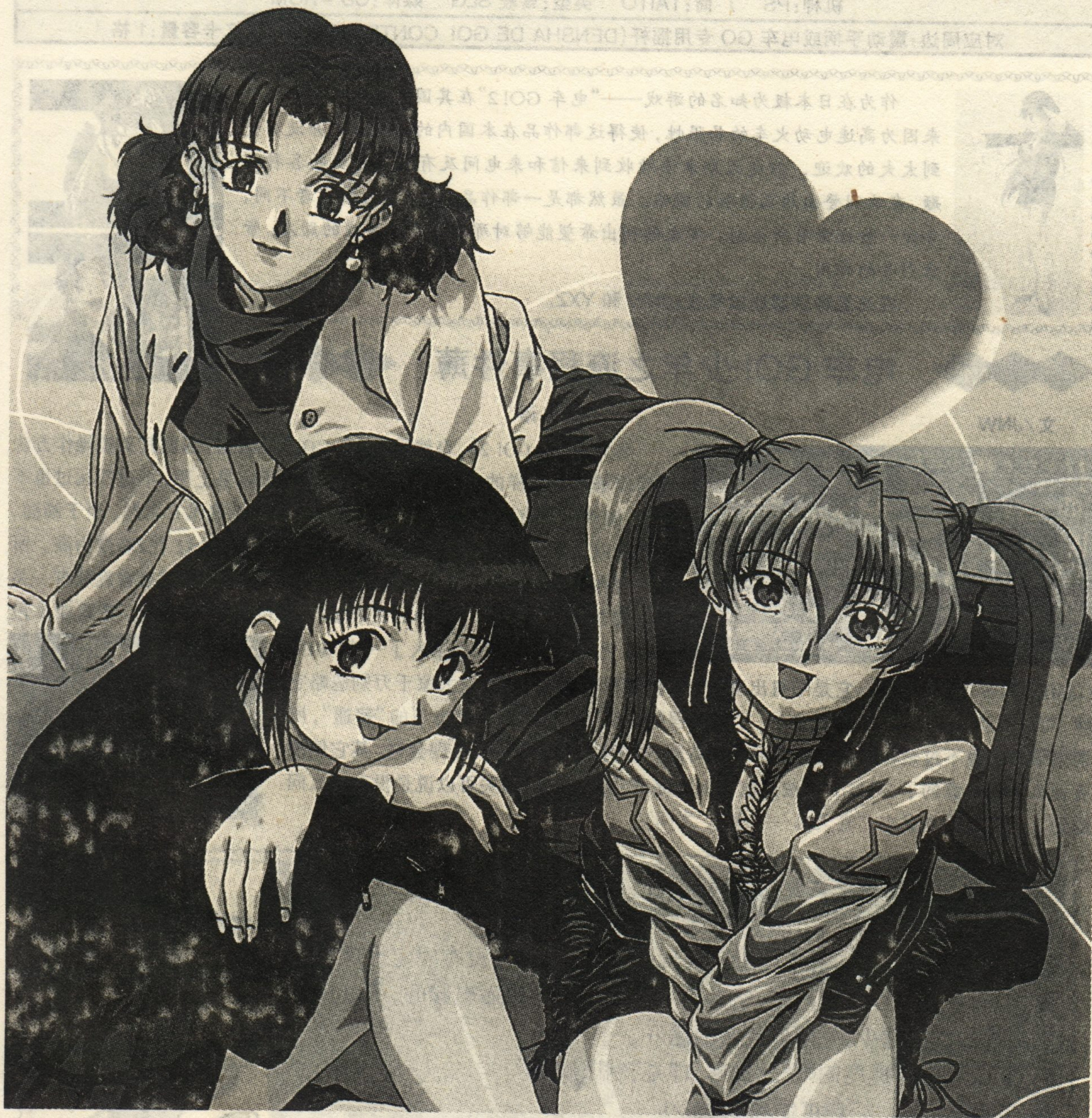
问题4

请问"樱花大战"中帝国华击团的灵子甲胄的名称是什么？(注意，正确答案不只一个。)

A. 光武
B. 翔鲸丸
C. 轰雷号
D. 神武



超攻略道场



电车 GO! 2 ……………………………………………………61
反复的爱 2 ……………………………………………………71
王者之书 ……………………………………………………77

引导攻略 電車でGO!2

文/JNW&YXZ



机种:PS	厂商:TAITO	类型:驾驶 SLG	媒体:CD-ROM
对应周边:震动手柄或电车 GO 专用摇杆(DENSHA DE GO! CONTROLLER)			记忆卡容量:1 格



作为在日本极为知名的游戏——“电车 GO! 2”在其国内掀起了狂潮。本来因为高速电动火车的局限性，使得这部作品在本国内的游戏者中并没有受到太大的欢迎，但是近期来连续收到来信和来电问及有关此游戏的各种问题，在此刊登出两篇投稿的攻略。虽然都是一部作品，但是因为游戏者不同，导致一些地方有所差别。本文的刊出希望能够对那些喜爱此游戏的朋友，带来引导的作用。

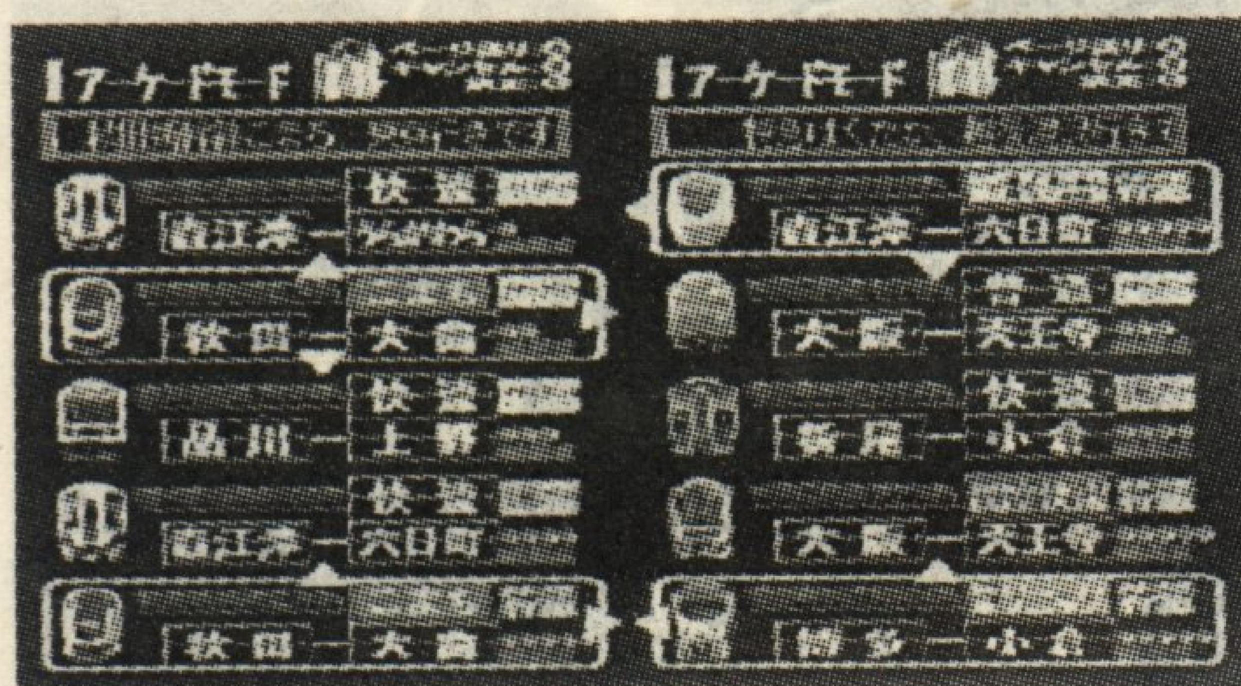
在这里特别感谢投稿者:JNW 和 YXZ。



电车 GO! 少年之流程事件薄

文/JNW

篇首语



名为《电车 GO! 2》，自然是《电车 GO!》的续篇，因此其系统操作方法同前作基本是一样的，玩惯《1 代》的读者会很容易上手，不过没玩过也不要紧，游戏中设有“入门模式”，绝对可以让您立刻熟悉并掌握。至于画面，大部分以日本真实的地形和建筑为基础，精细程度比《1 代》略微为高。所以大家在游戏时千万不要只顾看风景，而忘了操作啊(笔者曾发现有一关中一建筑上有红色的 BANDAI 的标志，各位不妨找找看，答案在本段尾)。另外，游戏中还加入了一些 MINI GAME，内容是列车连结，它是随机出现的，这就要看玩家的运气了，大家千万别忽略它啊，可以奖到许多时间呢〉除此之外，本游戏程的难易度是系统默认状态下的“普通”，所谓增强难度也不过是在时间上要求得更加苛刻，与流程无关，大可不必理会它。其它便没有什么需要注意的了，只要大家按照流程上的提示，控好速度，通关可以说是没有什么问题的。(答案:第 9 关中，“弁天町——大正”之间)



下面列出的是流程中需要说明的几点:

1、站与站之间的“无”字，即表示“无特殊操作”。

2、关于“减速信号”，由于和每个人玩法不同，因此它没有固定出现的地方，但有一点可以肯定的是，它是由玩者的不当操作而引起的，所以只要它出现的次数越少，说明你控制的越好。

3、“制限”即是“速度制限”，“制解”即是“制限解除”。

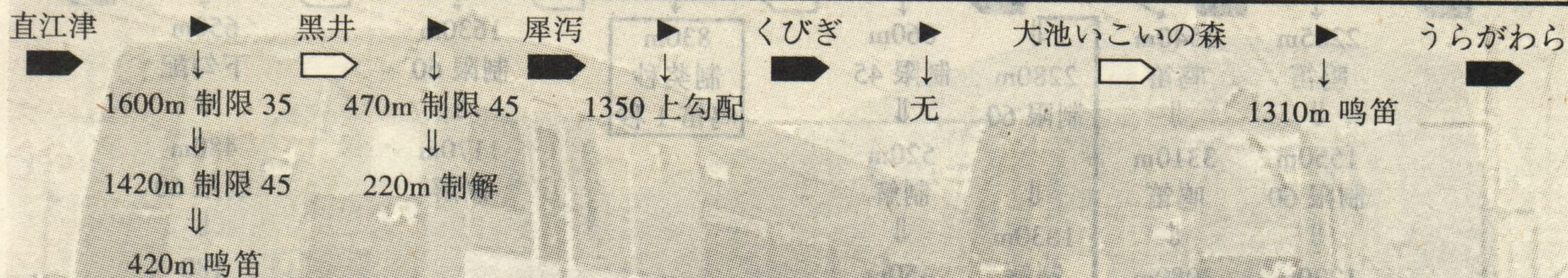
例:“制限 55”即是“速度制限 55km/h”

4、▬ 表示要“停”的站，▭ 表示要“通过”的站。

5 划方框“□”表示此处可能会出现”，另外，“奖秒鸣笛”中奖励的秒数也是不确定的。



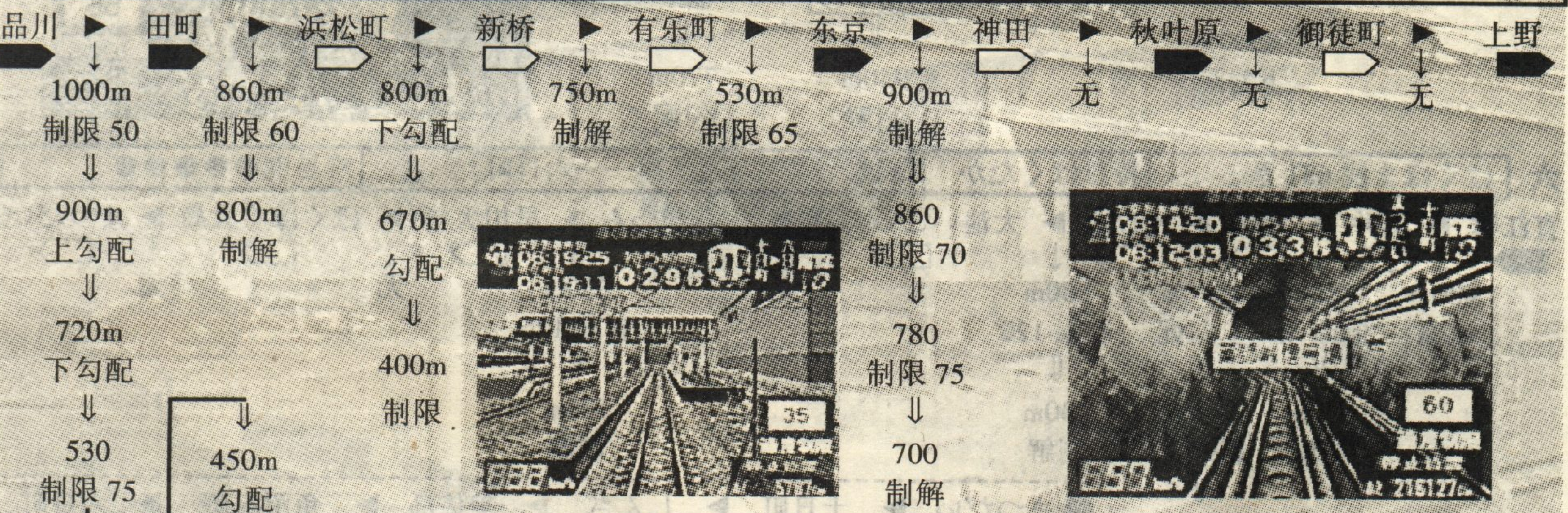
一	ほくほく线 HK100 形	快速	初级	直江津——うらがわら	难易度●



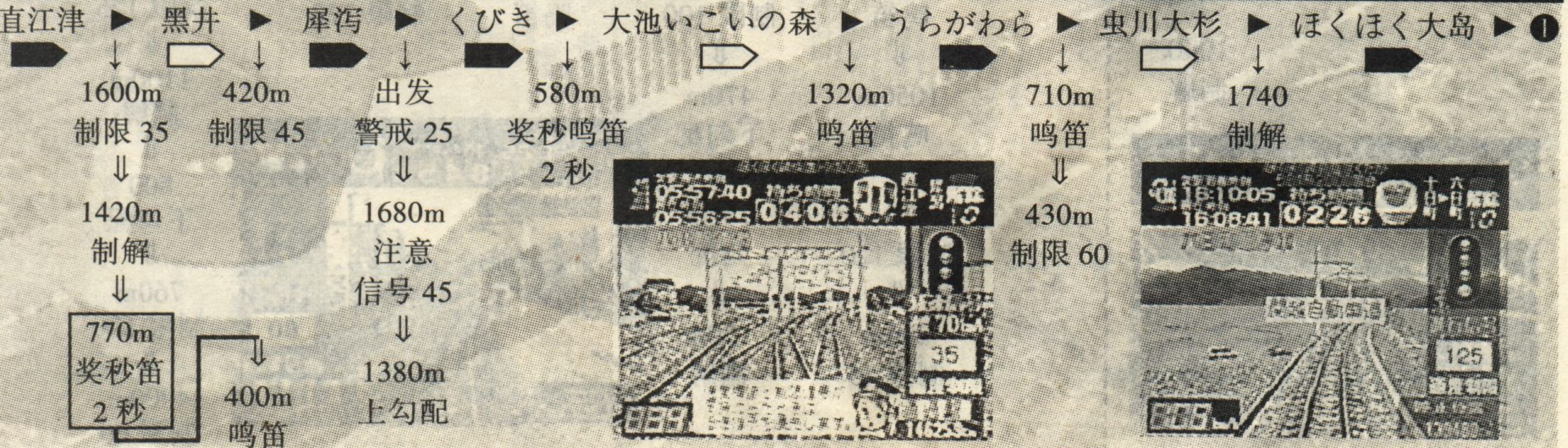
二	秋田新干线こまち E3 系	にまち	中级	秋田——大曲	难易度●●

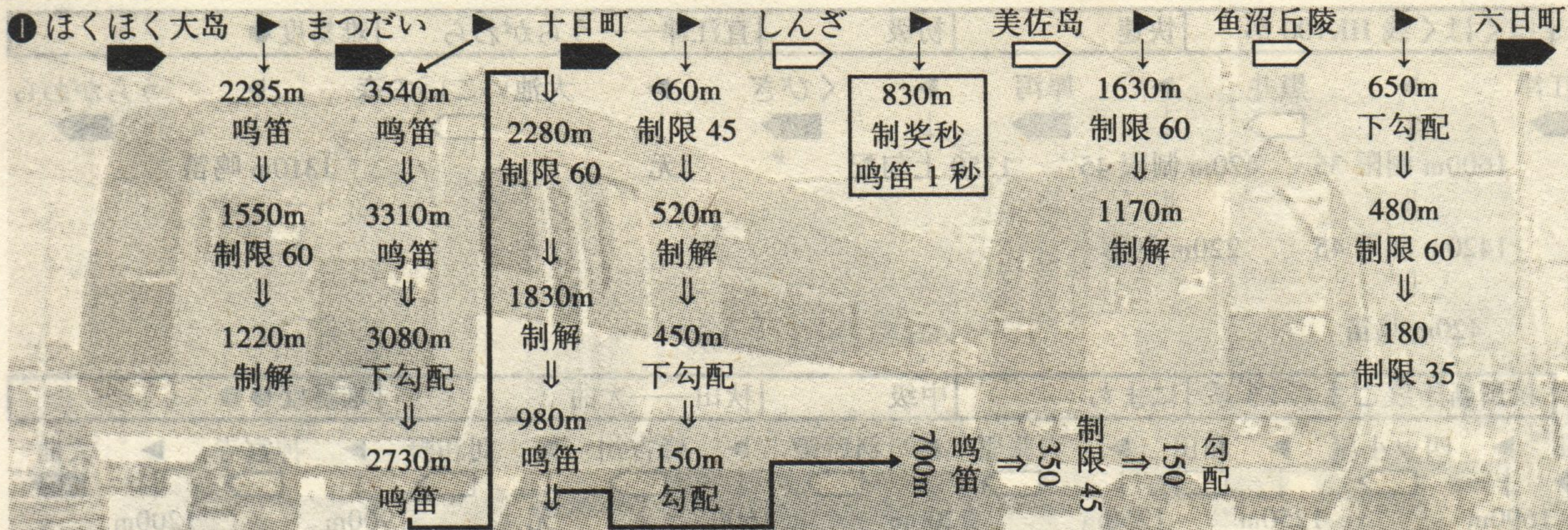


三	京浜东北线 209 系	快速	中级	品川——上野	难易度●●●



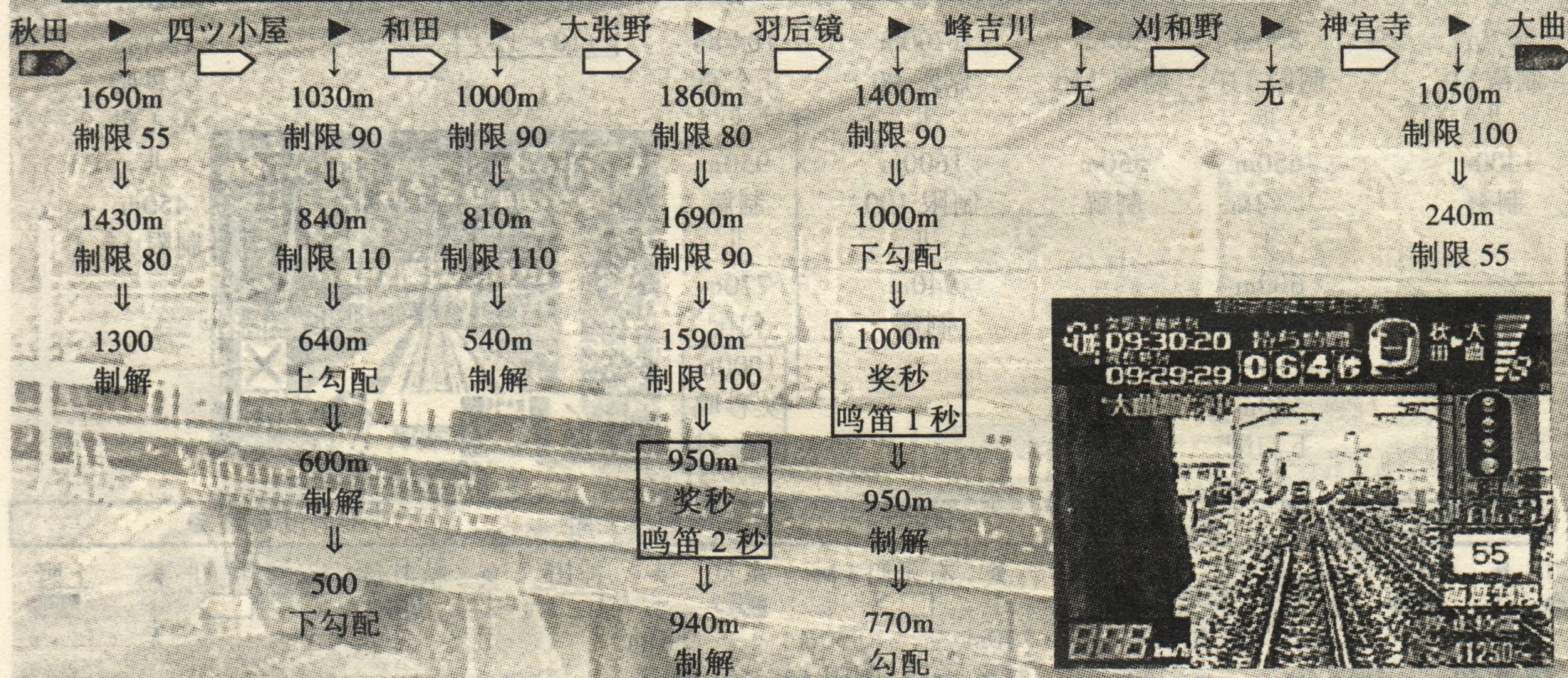
四	ほくほく线 HK100 形	快速	上级	直江津——六日町	难易度●●●●





❶ほくほく大岛 ▶ まつだい ▶ 十日町 ▶ しんざ ▶ 美佐岛 ▶ 鱼沼丘陵 ▶ 六日町

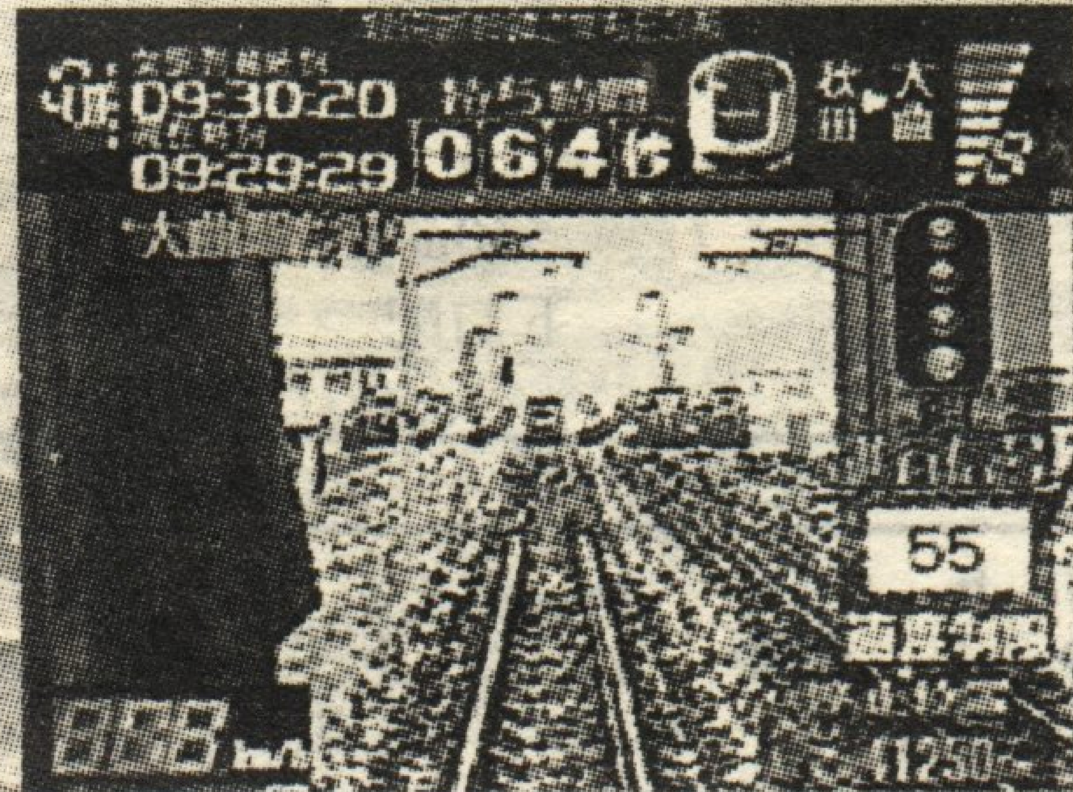
- ほくほく大岛 ▶ まつだい：2285m 鸣笛 ⇓ 1550m 制限 60 ⇓ 1220m 制解
- まつだい ▶ 十日町：3540m 鸣笛 ⇓ 3310m 鸣笛 ⇓ 3080m 下勾配 ⇓ 2730m 鸣笛 → 2280m 制限 60 ⇓ 1830m 制解 ⇓ 980m 鸣笛 → 660m 制限 45 ⇓ 520m 制解 ⇓ 450m 下勾配 ⇓ 150m 勾配 → 700m 鸣笛 ⇒ 350 制限 45 ⇒ 150 勾配
- しんざ ▶ 美佐岛：830m 制奖秒 鸣笛 1 秒
- 美佐岛 ▶ 鱼沼丘陵：1630m 制限 60 ⇓ 1170m 制解
- 鱼沼丘陵 ▶ 六日町：650m 下勾配 ⇓ 480m 制限 60 ⇓ 180 制限 35

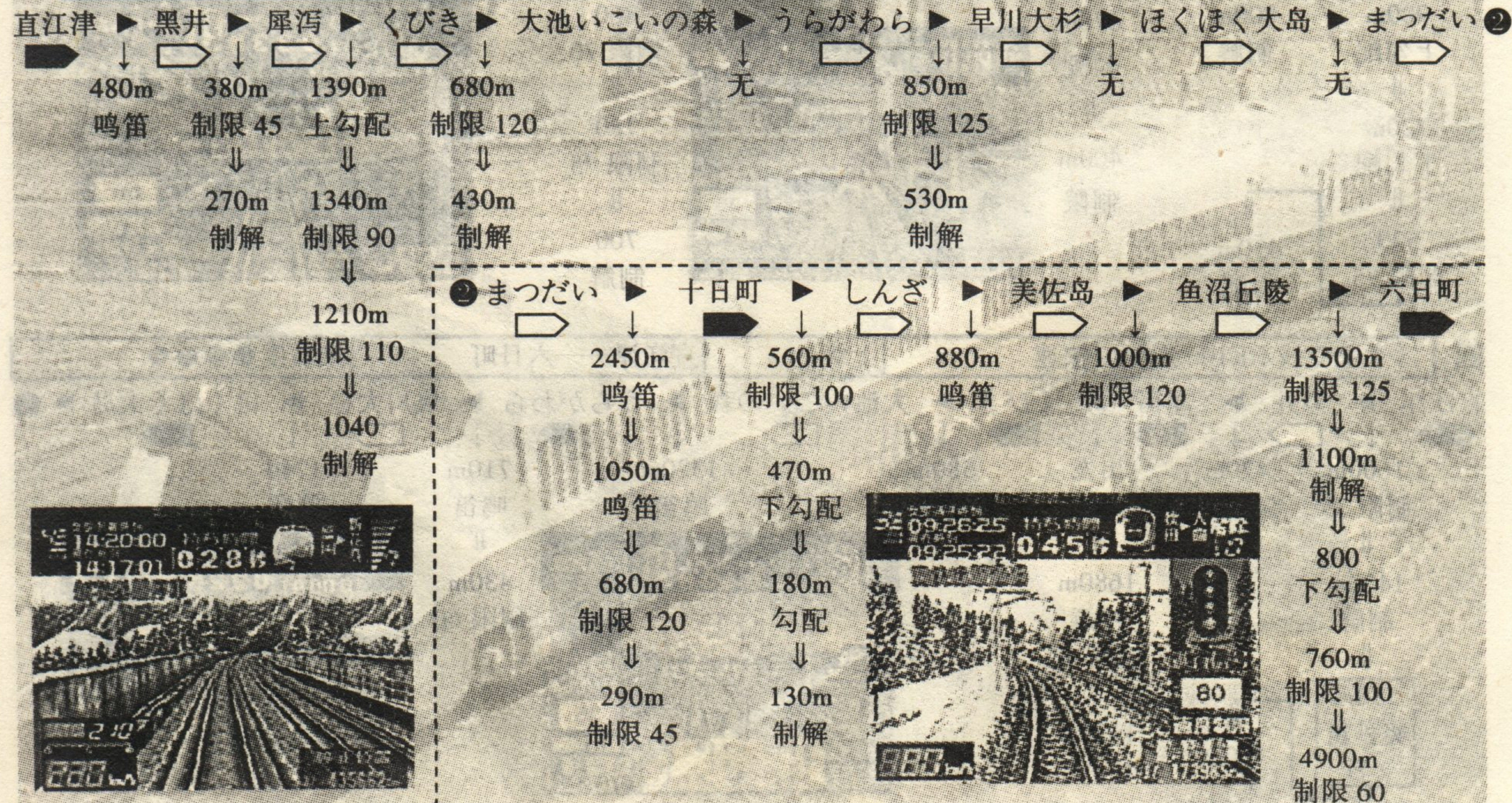


五	秋田新干线 E3 系	こまち	特级	秋田——大曲	难易度●●●●●

秋田 ▶ 四ツ小屋 ▶ 和田 ▶ 大张野 ▶ 羽后镜 ▶ 峰吉川 ▶ 刈和野 ▶ 神宫寺 ▶ 大曲

- 秋田 ▶ 四ツ小屋：1690m 制限 55 ⇓ 1430m 制限 80 ⇓ 1300 制解
- 四ツ小屋 ▶ 和田：1030m 制限 90 ⇓ 840m 制限 110 ⇓ 640m 上勾配 ⇓ 600m 制解 ⇓ 500 下勾配
- 和田 ▶ 大张野：1000m 制限 90 ⇓ 810m 制限 110 ⇓ 540m 制解
- 大张野 ▶ 羽后镜：1860m 制限 80 ⇓ 1690m 制限 90 ⇓ 1590m 制限 100 ⇓ 950m 奖秒 鸣笛 2 秒 ⇓ 940m 制解
- 羽后镜 ▶ 峰吉川：1400m 制限 90 ⇓ 1000m 下勾配 ⇓ 1000m 奖秒 鸣笛 1 秒 ⇓ 950m 制解 ⇓ 770m 勾配
- 峰吉川 ▶ 刈和野：无
- 刈和野 ▶ 神宫寺：无
- 神宫寺 ▶ 大曲：1050m 制限 100 ⇓ 240m 制限 55





六	ほくほま线 681 系	特急はくたか	特级	直江津——六日町	难易度●●●●●

直江津 ▶ 黒井 ▶ 犀潟 ▶ くびき ▶ 大池いこいの森 ▶ うらがわら ▶ 早川大杉 ▶ ほくほく大岛 ▶ まつだい❷

- 直江津 ▶ 黒井：480m 鸣笛
- 黒井 ▶ 犀潟：380m 制限 45 ⇓ 270m 制解
- 犀潟 ▶ くびき：1390m 上勾配 ⇓ 1340m 制限 90 ⇓ 1210m 制限 110 ⇓ 1040 制解
- くびき ▶ 大池いこいの森：680m 制限 120 ⇓ 430m 制解
- 大池いこいの森 ▶ うらがわら：无
- うらがわら ▶ 早川大杉：850m 制限 125 ⇓ 530m 制解
- 早川大杉 ▶ ほくほく大岛：无
- ほくほく大岛 ▶ まつだい：无

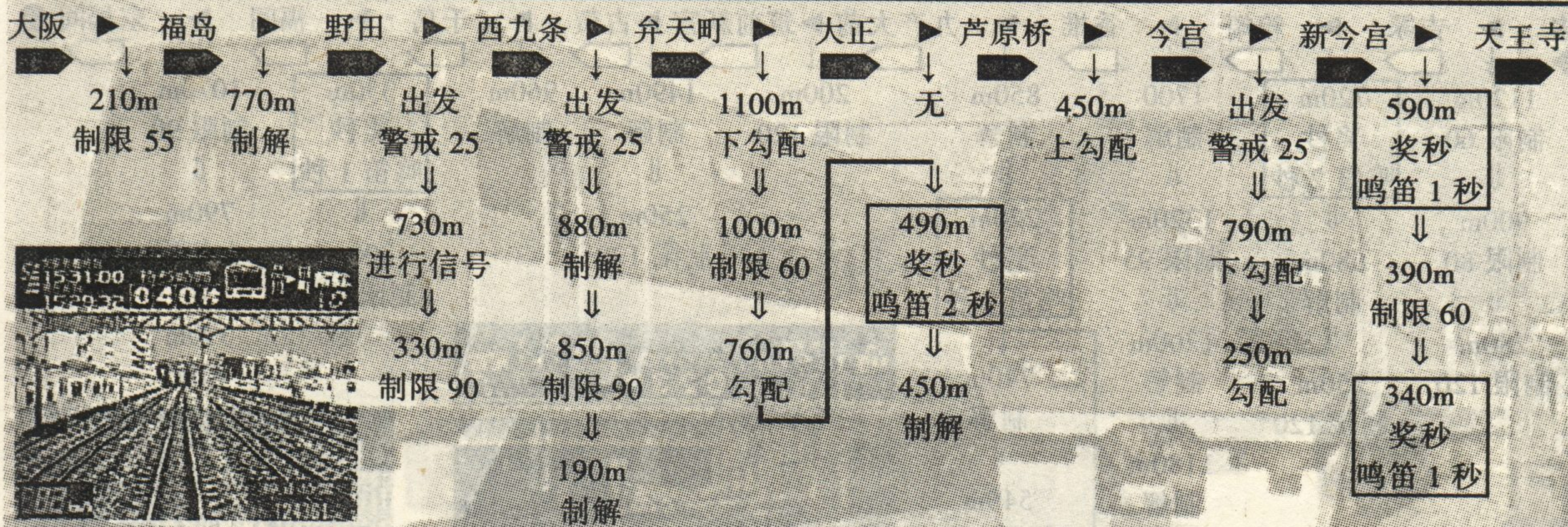
❷まつだい ▶ 十日町 ▶ しんざ ▶ 美佐岛 ▶ 鱼沼丘陵 ▶ 六日町

- まつだい ▶ 十日町：2450m 鸣笛 ⇓ 1050m 鸣笛 ⇓ 680m 制限 120 ⇓ 290m 制限 45
- 十日町 ▶ しんざ：560m 制限 100 ⇓ 470m 下勾配 ⇓ 180m 勾配 ⇓ 130m 制解
- しんざ ▶ 美佐岛：880m 鸣笛
- 美佐岛 ▶ 鱼沼丘陵：1000m 制限 120
- 鱼沼丘陵 ▶ 六日町：13500m 制限 125 ⇓ 1100m 制解 ⇓ 800 下勾配 ⇓ 760m 制限 100 ⇓ 4900m 制限 60

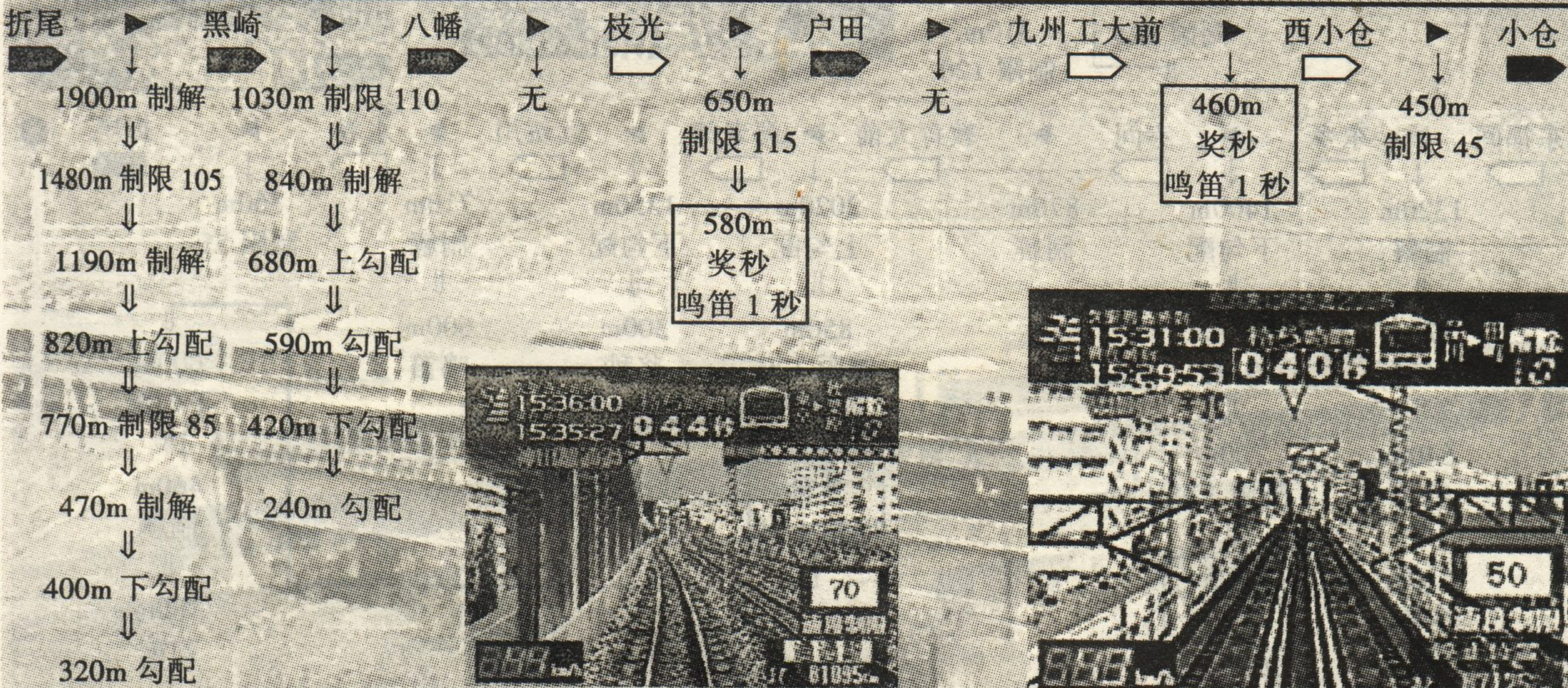




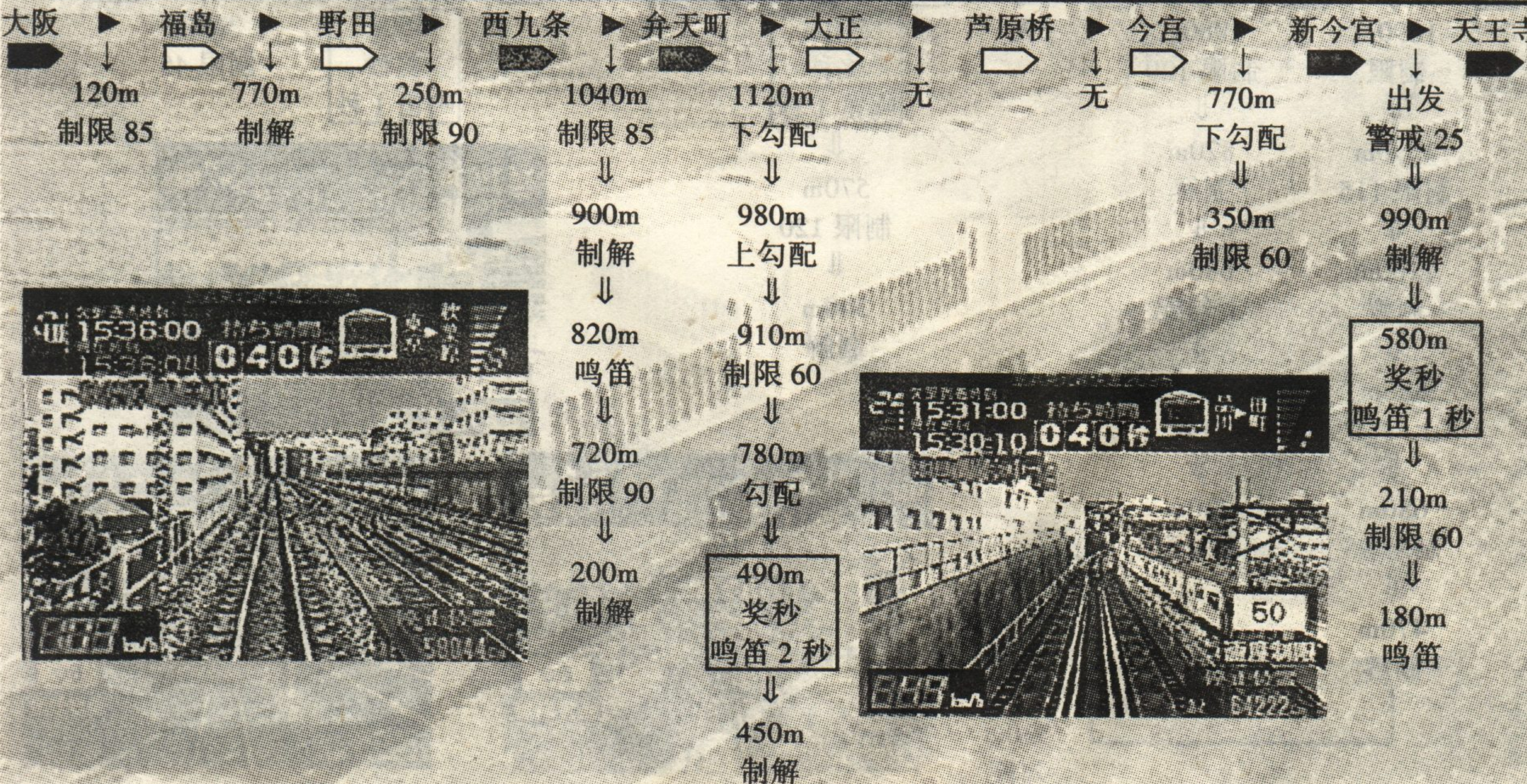
七 | 大阪环状线 103 系 | 普通 | 中级 | 大阪——天王寺 | 难易度●●●



八 | 鹿儿岛本线 813 系 | 快速 | 上级 | 折尾——小仓 | 难易度●●●●



九 | 大阪环状线 223 系 | 天空快速 | 特级 | 大阪——天王寺 | 难易度●●●●●



十 鹿儿岛本线 883 系 | 特急ソニック | 特级 | 博多——小仓 | 难易度●●●●●



博多 ▶ 吉冢 ▶ 箱崎 ▶ 香椎 ▶ 九产大前 ▶ 筑前新宫 ▶ 古贺 ▶ 千鸟 ▶ 福间 ▶ 东福间 ❸

- 博多→吉冢：1120m 制限 60 ⇓ 900m 制限 80 ⇓ 280m 制限 120
- 吉冢→箱崎：720m 奖秒 鸣笛 2 秒 ⇓ 680m 制解 ⇓ 250m 制限 120
- 箱崎→香椎：1700 制解 ⇓ 1320m 制限 95 ⇓ 1200m 制解 ⇓ 1180m 制解 ⇓ 880m 制限 125 ⇓
- 香椎→九产大前：850m 制解 ⇓ 220m 奖秒 鸣笛 2 秒
- 740m 制解 ⇓ 540m 制限 115 ⇓ 310m 制限 120
- 九产大前→筑前新宫：200m 制限 120
- 筑前新宫→古贺：1490m 制解 ⇓ 250m 制限 120
- 古贺→千鸟：960m 制解
- 千鸟→福间：330m 奖秒 鸣笛 1 秒 ⇓ 300m 制限 110
- 福间→东福间：1070m 制限 90 ⇓ 790m 上勾配 ⇓ 390m 勾配

❸ 东福间 ▶ 东乡 ▶ 赤间 ▶ 教育大前 ▶ 海老津 ▶ 远贺川 ▶ 水卷 ▶ 折尾 ❶

- 东福间→东乡：1320m 制解 ⇓ 870m 下勾配 ⇓ 640m 鸣笛 ⇓ 510m 勾配
- 东乡→赤间：1400m 下勾配 ⇓ 970m 勾配 ⇓ 700m 制限 120 ⇓ 670m 奖秒 鸣笛 1 秒
- 赤间→教育大前：870m 制解
- 教育大前→海老津：2020m 上勾配 ⇓ 850m 制限 120 ⇓ 840m 奖秒 鸣笛 1 秒
- 海老津→远贺川：1350m 下勾配 ⇓ 300m 奖秒 鸣笛 1 秒 ⇓ 100m 制限 100
- 远贺川→水卷：710m 制解 ⇓ 600m 鸣笛
- 水卷→折尾：360m 制限 55
- ⇓ 600m 下勾配 ⇓ 460m 制解 ⇓ 180m 勾配

❶ 折尾 ▶ 黑崎 ▶ 八幡 ▶ 枝光 ▶ 户田 ▶ 九州工大前 ▶ 西小仓 ▶ 小仓

- 折尾→黑崎：1890m 制限 ⇓ 1390m 制限 115 ⇓ 1160m 制解 ⇓ 820m 上勾配 ⇓ 680m 制限 95 ⇓ 470m 制解
- 黑崎→八幡：1080m 制限 120 ⇓ 820m 制解 ⇓ 680m 上勾配 ⇓ 590m 勾配 ⇓ 410m 下勾配
- ⇓ 400m 下勾配 ⇓ 330m 勾配
- 八幡→枝光：无
- 枝光→户田：570m 奖秒 鸣笛 1 秒 ⇓ 570m 制限 120 ⇓ 340m 制解
- 户田→九州工大前：无
- 九州工大前→西小仓：450m 奖秒 鸣笛 1 秒
- 西小仓→小仓：360m 制限 45

☆☆北越急行线☆☆路线图(以下攻略是 YXZ 提供的)

车站名称	特急	HK－100(上级)	HK－100(初级)
直江津	1:1694m(通过)	同右	1:1639m(通过)
▼	2:1657m(灯号)、1362m(灯号)、1320m(灯号)、702m(灯号)、495m(响号)、348m(灯号)	2: 1600m(限速 35)、1585m(灯号)、1300m(灯号)、980m(灯号)、约 790m(隐藏响号)、650m(灯号)、430m(响号)、270m(灯号)	2: 1600m(限速 35)、1585m(灯号)、1300m(限速 70)、980m(灯号)、约 790m(隐藏响号)、650m(灯号)、430m(响 号)、270m(灯号)
黑井	1:1327m(通过)	同右	1:1340(停车)
▼	2: 1372m(灯号)、1000m(灯号)、383m(灯号)、330m(限速 45)、280m(限速解除)	2: 1340m(灯号)、1000m(灯号)、680m(灯号)、330m(灯号)、270m(限速 45)、220m(限速解除)、55m(入站)	2: 1340m(灯号)、1000m(限速 70)、680m(灯号)、330m(灯号)、270m(限速 45)、220m(限速解除)、55m(入站)
犀泻	1:1756m(通过)	同右	1:1798m(停车)
▼	2:1743m(灯号)、1425m(灯号)、1410m(限速 90)、1406m(上斜坡)、1225m(限速 110)、1095m(灯号)、1050m(限速解除)、874m(平路)、765m(灯号)、160m(灯号)	同右	2:1720m(灯号)、1460m(灯号)、1385m(灯上斜坡、1318m(直播灯号)、1138m(灯号)、851m(平路)、808m(灯号)、477m(灯号)、139m(灯号)、18m(入站)
くびき	1:948m(通过)	同右	1:946m(通过)
▼	2:948m(灯号)、695m(限速 120)、617m(灯号)、450m(限速解除)、140m(灯号)	同右	2:935m(灯号)、615m(灯号)、约 585m(灯隐藏响号、120m(灯号)
大地いこいの森	1:1405m(通过)	同右	1:1428m(停车)
▼	2: 1405m(灯号)、1073m(灯号)、742m(灯号)、230(灯号)	同右	2: 1428m(灯号)、1330(响 号)、1258m(直播灯号)、1097m(灯号)、767m(灯号)、233(灯号)、37m(入站)
うらがわら	1:1088m(通过)	1:1089(能过)	–
▼	2: 1088m(灯号)、830m(限束 125)、758m(灯号)、580m(限速 125)、758m(灯号)、580(限速解除)、353m(灯号)	2:1085m(灯号)、755(灯号)、720m(响号)、330m(灯号)、290m(限速 60)	
虫川大杉	1:1853m(通过)	1:1830m(停车)	–
▼	2: 1853(灯号)、1522m(灯号)、1193m(灯号)、863(灯号)、533m(灯号)、153m(灯号)、30m(响号)	2:1830(灯号)、1745m(限速解除)、1499m(灯号)、1170m(响号)、840m(灯号)、509m(灯号)、129m(灯号)、16m(入站)	
ほくほく大岛	1:2286m(通过)	1:2286m(停车)	–
▼	2: 2286(响号＋灯号)、1955m(灯号)、1626m(灯号)、1435m(灯号)、1398m(上斜坡)、1295m(灯号)、968m(灯号)、636m(灯号)、551m(平路、152m(灯号)	2: 2286m(响 号＋灯号)、1955m(灯号)、1626m(灯号)、1410m(灯号)、1400m(限速 60)、1295m(灯号)、1230m(限速解除)、964m(灯号)、643m(灯号)、126m(灯号)、16m(入站)	
まつだい	1:3949m(停车)	1:3910m(停车)	–
▼	2:3949m(灯号)、3618m(灯号)、3289m(灯号)、3160m(下斜坡)、2958m(灯号)、2628m(灯号)、2460m(响号)、2299m(灯号)、2238m(灯号)、1968m(灯号)、1637m(灯号)、1309m(灯号)、1075m(响号)、978m(灯号)、648m(灯号)、670m(限速 120)、608m(灯号)、313m(上斜坡)、237m(灯号)、220m(限速 45)	2: 3910m(灯号)、3577m(灯号)、3555m(响号)、3325m(响号)、3248m(灯号)、3095m(下斜坡)、2918m(灯号)、2755m(响号)、2588m(灯号)、约 2382m(隐藏响号)、2259m(灯号)、2173m(灯号)、2169m(限速 60)、2140m(平路)、1928m(灯号)、1835m(限速解除)、1596m(灯号)、1269m(灯号)、1010m(响号)、937m(灯号)、711m(响号)、608m(灯号)、313(上斜坡)、237m(灯号)、220(限速 45)	
十日町	1:618m(通过)	1:664m(通过)	–

车站名称	特急	HK－100(上级)	HK－100(初级)
▼	2：608m(灯号)、560m(限速 100)、476m(下斜坡)、189m(平路)、143m(灯号)、139(限速解除)、30m(响号)	2：664m(灯号)、535m(限速解除)、455m(下斜坡)、300m(直播灯号)、164m(平路)、119(灯号)、约 0m(隐藏响号)	
しんざ	1：868m(通过)	1：865m(通过)	–
▼	2：868m(灯号)、557m(灯号)、152m(灯号)	2：865m(灯号)、534m(灯号)、130m(灯号)	
美佐岛	1：2330m(通过)	1：2329(通过)	–
▼	2：2330m(灯号)、1998m(灯号)、1669m(灯号)、1538m(灯号)、1337m(灯号)、1009m(灯号) 678m(灯号)、163m(灯号)、115m(限速 120)	2：2329m(灯号)、1998m(灯号)、1668m(灯号)、1514m(灯号)、1500m(限速 60)、1338m(灯号)、1170m(限速解除)、1008m(灯号)、678m(灯号)、138(灯号)	
鱼沼丘陵	1：1547m(停车)	1：1411m(停车)	–
▼	2：1547m(灯号)、1460m(限速 125)、1230m(灯号)、1130m(限速解除)、885m(灯号)、828m(下斜坡)、755m(限速 100)、446m(限速 60＋平路)、364m(灯号)、192m(入站)	2：1411m(灯号)、1079m(灯号)、749m(灯号)、672m(下斜坡)、345m(限速 60)、288m(平路)、198m(灯号)、130m(限速 35)	
六日町	–	–	–

☆☆秋田新干线☆☆路线图

车站名称	
秋田	1：1729m(通过)
▼	2：1700m(灯号)、1690m(限速 55)、1445m(限速 80)、1400m(灯号)、1300m(限速解除)、1060m(灯号)、795m(Section 开始)、700m(Section 通过)、290m(灯号)、140(直播灯号)
四ツ小屋	1：1454m(通过)
▼	2：1454m(灯号)、1122m(灯号)、1010(限速 90)、963m(直播灯号)、850m(限速 110)、792m(灯号)、655m(上斜坡)、610m(限速解除)、557m(下斜坡)、298m(灯号)、210(平路)
和田	1：1387m(通过)
▼	2：1387m(灯号)、1056m(灯号)、970m(限速 80)、830m(限速 110)、727m(灯号)、550(限速 解除)、418m(直播灯号)、260m(灯号)
大张野	1：2051m(通过)
▼	2：2051m(灯号)、1896m(直播灯号)、1750m(限速 80)、1720m(灯号)、1710m(限速 90)、1600m(限速 100)、1390m(灯号)、1225m(直播灯号)、1060m(灯号)、960m(限速解除)、约 950(隐藏响号)、895m(直播灯号)、730m(灯号)、280m(灯号)
羽后境	1：1689m(通过)
▼	2：1689m(灯号)、1375m(限速 90)、1359m(灯号)、1200m(直播灯号)、1030m(灯号＋下斜坡)、约 990m(响号)、970m(限速解除)、787m(平路、699m(灯号)、239m(灯号)
峰吉川	1：1154m(通过)
▼	2：1154m(灯号)、822m(灯号)、355m(下斜坡)、310m(灯号)、236m(平路)
刈和野	1：1468m(通过)
▼	2：1468m(灯号)、1137m(灯号)、约 918m(隐藏响号)、807m(灯号)、349m(灯号)
神宫寺	1：1523m(停车)
▼	2：1523m(灯号)、1192m(灯号)、1120(限速 100)、约 980m(隐藏响号)、969m(限速解除)、862m(灯号)、535m(Section 开始)、440m(Section 通过)、369m(灯号)、210(限速 55)、125m(入站)
大曲	–

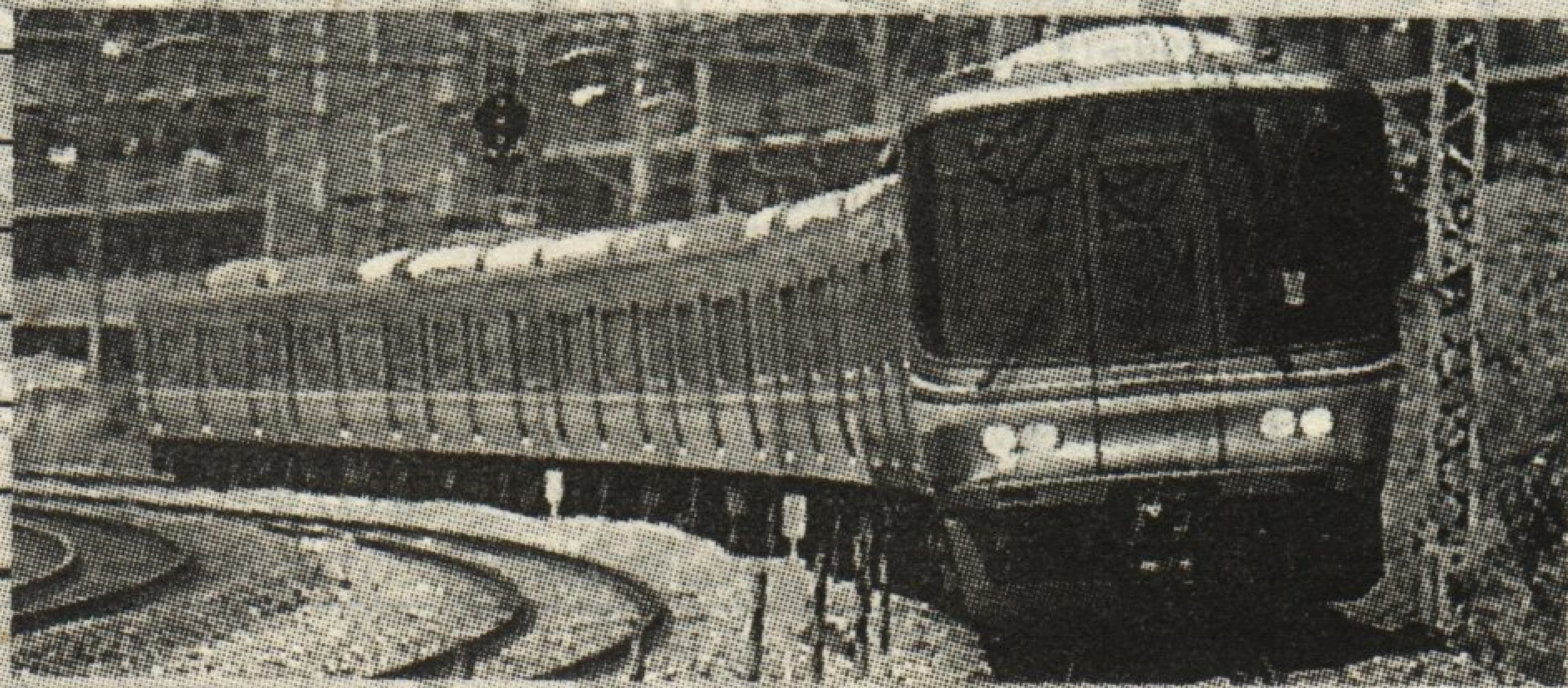
☆☆东北新干线☆☆路线图

车站名称	
盛冈	1：9736m(停车)
▼	2：9736m(ATC 210)、7200m(ATC 245)、4800m～4000m(ATC 210)、3300m～2500m(ATC 160)、2000m～1400m(ATC 110)、1000m～500m(ATC 070)、427m(入站)、350m～150m(ATC 030)
新花卷	–

☆☆京浜东北线☆☆北行线路线图

车站名称	
品川	1:1659m(停车)
▼	2:1633m(灯号)、1328m(灯号)、1000m(上斜坡)、997m(灯号)、820m(限速 50)、740m(平路)、728m(下斜坡)、550m(限速 75)、472m(平路)、400m(灯号)、350m(限速解除)、239m(入站)
田町	1:863m(通过)
▼	2:860m(限速 60)、840m(灯号)、800m(限速解除)、345m(灯号)
浜松町	1:863m(通过)
▼	2:842m(灯号)、809m(下斜坡)、688m(平路)、360m(灯号)、240m(限速 60)
新桥	1:893m(通过)
▼	2:885m(灯号)、759m(限速解除)、310m(灯号)
有乐町	1:706m(停车)
▼	2:695m(灯号)、398m(灯号)、330m(限速 65)、245m(入站)
东京	1:915m(通过)
▼	2:903m(灯号)、900m(限速解除)、860m(限速 70)、780m(限速 75)、700m(限速解除)、276m(灯号)
神田	1:638m(停车)
▼	2:633m(灯号)、271m(灯呈)、209m(入站)
秋叶原	1:683m(通过)
▼	2:655m(灯号)、281m(灯号)
御徒町	1:552m(停车)
▼	2:539m(灯号)、271m(灯号)、228m(入站)
上野	-





☆☆大阪环状线☆☆西环回线路线图

车站名称	关空快速	普通
大阪	1:579m(通过)	1:579m(停车)
▼	2:555m(灯号)、215m(灯号)、151m(灯入站、98m(直播灯号)、60m(限速 85)	2:579m(隐藏响号)、555m(灯号)、215m(灯号)、151m(入站)、50m(限速 85)
福岛	1:860m(通过)	1:860m(停车)
▼	2:840m(灯号)、784m(灯限速解除)、220m(灯号)	2:840mm(灯号)、784m(限速解除)、220m(灯号)、160m(入站)
野田	1:912m(停车)	1:913m(停车)
▼	2:899m(灯号)、581m(灯号)、227m(灯号)、190m(限速 90)、约 180m(隐藏响号)、152m(入站)	2:899m(灯号)、581m(灯号)、227m(灯号)、190m(限速 90)、约 180m(隐藏响号)、152m(入站)
西九条	1:1103m(停车)	1:1103m(停车)
▼	2:1093m(灯号)、932m(限速 85)、903m(限速解除)、828m(响号)、804m(灯号)、680m(限速 90)、260m(灯号)、207m(限速解除)、172m(入站)	2:1093m(灯号)、932m(限速 85)、903m(限速解除)、约 825m(隐藏响号)、804m(灯号)、680m(限速 90)、260m(灯号)、207m(限速解除)、172m(入站)
弁天町	1:1528m(通过)	1:1528m(停车)
▼	2:1509m(灯号)、1195m(灯号)、1135m(下斜坡)、990m(上斜坡)、865m(灯号)、845m(限速 60)、781m(平路)、约 497m(隐藏响号)、463m(限速解除)、230m(灯号)	2:1509m(灯号)、1195m(灯号)、1135m(下斜坡)、990m(上斜坡)、865m(灯号)、845m(限速 60)、781m(平路)、约 497m(隐藏响号)、463m(限速解除)、230m(灯号)、173m(入站)
大正	1:1140m(通过)	1:1140m(停车)
▼	2:1120m(灯号)、810m(灯号)、268m(灯号)	2:1120m(灯号)、810m(灯号)、268m(灯号)、205m(响号)、178m(入站)
芦原桥	1:523m(通过)	1:524m(停车)
▼	2:506m(灯号)、463m(上斜坡)、209m(灯号)、92m(直播灯号)	2:506m(灯号)、463m(上斜坡)、209m(灯号)、161m(入站)
今宫	1:1006m(停车)	1:990m(停车)
▼	2:990m(灯号)、853m(直播灯号)、800m(下斜坡)、659m(灯号)、278m(限速 60)、262m(平)、踟 44m(灯号)、183m(入站)	2:981m(灯号)、853m(直灯号)、播 00m(下斜坡)、659m(灯号)、262m(平)、踟 49m(灯号)、167m(入站)
新今宫	1:1039m(停车)	1:1093m(停车)
▼	2:1030m(灯号)、995m(限速解除)、707m(灯号)、约 590m(隐藏响号)、320m(灯号)、175m(限速)、119m(入站)	2:1062m(灯号)、761m(灯号)、约 630m(隐藏响号)、317m(灯号)、约 262m(隐藏响号)、226m(限速 60)、158m(入站)
天王寺	-	-

☆☆鹿儿岛本作☆☆路线图

车站名称	特急ソニック	快速
博多	1:1180m(通过)	–
▼	2:1131m(灯号)、1130m(限速 60)、900m(限速 80)、847m(灯号)、515m(真播灯号)、338m(灯号)、285m(限速 120)	–
吉冢	1:805m(通过)	–
▼	2:793m(灯号)、约 724m(隐藏响号)、717m(限速解除)、275m(灯号)、220m(限速 120)	–
籍崎	1:1851m(通过)	–
▼	2:1820m(灯号)、1720m(限速解除)、1520m(灯号)、1465m(SECTION 开始)、1367m(SECTION 通过)、1300m(限速 95)、1220m(响号)、1190m(限速解除 + 灯号)、1025m(直播灯号)、859m(灯号)、830m(限速 125)、765m(限速解除)、530(限速 115)、325m(灯号)、290m(限速 120)	–
香椎	1:1019m(通过)	–
▼	2:1014m(灯号)、860m(限速解除)、690m(灯号)、280m(灯号)、约 238m(隐藏响号)	–
九产大前	1:1279m(通过)	–
▼	2:1268m(灯号)、945m(灯号)、615m(灯号)、259m(灯号)、200m(限速 120)	–
筑前新宫	1:1758m(通过)	–
▼	2:1733m(灯号)、1530m(限速解除)、1428m(灯号)、1096m(灯号)、765m(灯号)、728m(SECTION 开始)、649m(SECTION 通过)、372m(灯号)、200m(限速 120)	–
古贺	1:1116m(通过)	–
▼	2:1091m(灯号)、980m(限速解除)、777m(灯号)、413m(直播灯号)、257m(灯号)	–
千鸟	1:917m(通过)	–
▼	2:899m(灯号)、约 355m(隐藏响号)、298m(灯号)、250m(限速 110)	–
福间	1:1205m(通过)	–
▼	2:1178m(灯号)、1030m(限速 90)、871m(灯号)、800m(上斜坡)、400m(平路)、221m(灯号)	–
东福间	1:1148m(通过)	–
▼	2:1425m(灯号)、1320m(限速解除)、1117m(灯号)、900m(下斜坡)、782m(灯号)、660m(响号)、540m(平路)、468m(直播灯号)、309m(灯号)	–
东乡	1:1660m(通过)	–
▼	2: 1642m(灯号)、1413m(下斜坡)、1326m(灯号)、1028m(SECTION 开始)、1000m(平路)、989m(灯号)、900m(SECTION 通过)、680m(限速 120)、517m(直播灯号)、357m(灯号)	–
赤间	1:1024m(通过)	–
▼	2:1010m(灯号)、900m(限速解除)、691m(灯号)、267m(灯号)	–
教育大前	1:2144m(通过)	–
▼	2:2120m(灯号)、2030m(上斜坡)、1812m(灯号)、1480m(灯号)、1151m(灯号)、973m(直播灯号)、925m(限速 120)、约 850m(隐藏响号)、821m(灯号)、620m(下斜坡)、495m(限速解除)、308m(灯号)、218m(平路)	–
海老津	1:1812m(通过)	–
▼	2:1785m(灯号)、1480m(灯号)、1360m(下斜坡)、1150m(灯号)、821m(灯号)、364m(平路)、358m(灯号)、约 315m(隐藏响号)、55m(限速 100)	–
远贺川	1:964m(通过)	–
▼	2:944m(灯号)、720m(限速解除)、634m(灯号)、625m(响号)、257(灯号)	–
水卷	1:1104m(停车)	–
▼	2:1046m(灯号)、772m(灯号)、408m(灯号)、320m(限速 55)	–
折尾	同右	1:1989m(停车)
▼	2: 1970m(灯号)、1900m(限速解除)、1656m(灯号)、1500m(直播灯号)、1411m(SECTION 开始)、1360m(限速 115)、1326m(灯号)、1313m(SECTION 通过)、1210m(限速解除)、1167m(直播灯号)、996m(灯号)、840m(上斜坡)、660m(限速 95)、480m(限速解除)	2:1970m(灯号)、1900m(限速解除)、1656m(灯号)、1500m(直播灯号)、1411m(SECTION 开始) m1360m(限速 105)、1326m(灯号)、1313m(SECTION 通过)、1210m(限速解除)、1167m(直播灯号)、996m(灯号)、840m(上斜坡)、660m(限速 85)、480m(限速解除)
黑崎	1:1124m(通过)	1:1124m(停车)
▼	2: 1058m(灯号)、1020m(限速 120)、845m(限速解除)、787m(灯号)、696m(上斜坡)、595m(平路)、546m(直播灯号)、430m(不斜坡)、369m(灯号)、252m(平路)	2: 1058m(灯号)、1030m(限速 110)、845m(限速解除)、787m(灯号)、696m(上斜坡)、595m(平路)、576m(直播灯号)、430m(不斜坡)、369m(灯号)、252m(平路)、185m(入站)
八幡	1:1332m(通过)	1:1333m(通过)
▼	同右	2:1310m(灯号)、1000m(灯号)、671m(灯号)、434m(直播灯号)、263m(灯号)
枝光	1:795m(通过)	1:794m(停车)
▼	2:779m(灯号)、约 600m(隐藏响号)、530m(限速 120)、370m(限速解除)、328m(灯号)	2:779m(灯号)、约 600m(隐藏响号)、530m(限速 115)、370m(限速解除)、328m(灯号)、144m(入站)
户田	1:782m(通过)	1:783m(通过)
▼	同右	2:755m(灯号)、280m(灯号)
九州大工前	1:1507m(通过)	1:1506m(通过)
▼	同右	2:1472m(灯号)、1172m(灯号)、842m(灯号)、约 495m(隐藏响号)、245m(灯号)
西小仓	1:762m(停车)	1:765m(停车)
▼	2:758m(灯号)、387m(灯号)、340m(限速 45)、241m(入站)	2:758m(灯号)、387m(灯号)、339m(限速 45)、243m(入站)
小仓	–	–

REFRAIN LOVE 2

5 位主要女角爆机流程 & 攻略资料大公开

矢加部阳子

EVENT 及选择分支 DATA

机种:PS 厂商:RIVEHILLSOFT
类型:SLG 媒体:CD－ROM

文/YXZ

代号	日期 /星期	时间限制	地点	发生条件	选择分支及状态值之改变
03	4 /13－4 /30 假日	11:00－13:00	砂绪的店	最多一日一次	只限第二次有选择分支,选择"结婚とか～"会令恋爱值小降。
04	4 /13－4 /30 假日	16:00－18:00	舞鹤站	最多一日一次	选择"いいかげん～"会令亲密值小升,选择"变态つて～"会令亲密小降。
05	4 /13－5 /31 假日	傍晚	舞鹤公园		第一次时,选择"俺も好きた"会令恋爱值小升,选择"あんまり～"会令恋爱值小降,第四次时会令恋值小升。
06	4 /13－6 /29 假日	15:00－17:00	录影带租赁店	70% 机会发生	50% 出现选择分支,选择"いやちよつと～"会令亲密值小升。
07	4 /13－4 /30 星期六	下午	砂绪的店	最多一日一次,会与舞美认识	第 2 次与第 4 次之后会有选择分支,选择"よく会とね～"会令亲密值小升、选手选择"テーブル～"会令恋爱值小升。
08	4 /15－6 /25 星期二、三	下午	大学食堂	最多一日一次,最多发生 3 次,天晴时 1 /8 机会率发生	
09	4 /20－6 /29 星期六	10:00－15:00	百道大学	最多一日一次,50% 机会发生	1 /3 机会选择"あれ。土曜～"会令亲密值小升,1 /3 机会选择"あら…また～"会令亲密值小升。
10	4 /22－4 /25	傍晚			选择"うん、行くよ～"会令亲密小升,选择"?????"会令事件 11～12 不发生。
11	4 /26	夜		在事件 10 选择"うん、行くよ"	茜来访事件。
12	4 /27		オーシヤンアテナ	发生了事件 11	亲密值小升×2,恋爱值小升,起程时在舞鹤站前会有选择分支,选择"阳子さん～"会令亲密及恋爱值小升,回程在舞鹤站前会有选择分支,选择"あかねちゃん～"会令恋爱值小降。
13	4 /28－5 /6 假日	19:00－22:00	洗涤室	发生了事件 11	
14	4 /30	夜			选择"いい!～"会令亲密值小升,恋爱值小降;选择"部屋着～"会令亲密值小升;选择"ににで～"会令恋爱值小升,若恋爱值是 3 位主女角之中最高的,则可再令恋爱值小升。
15	5 /1－5 /31 假日	12:00－17:00	洗涤室	需于事件 14 选择"ここで～"才会发生,最多一日一次,最多发生 3 次、	第一次可同时令亲密及恋爱值小升,第三次若选择"体操服"可令恋爱值小升,选择"肉感的"会令恋爱值小降。
16	5 /1－5 /7,5 /13－5 /31 星期六	夜	日吉丸		选择"2 人だけの～"会令恋爱值小升。
17	6 /1－6 /8 假日	傍晚	舞鹤公园		选择"ねえ、展望台～"会令恋爱值小升。
18	6 /1－6 /10 星期三、四、五	早上	客厅		可令亲密值小升。
19	6 /1－6 /30	17:00－19:00	VAVA 大楼	阳子或道子的恋爱值在全女性中达 3 位以内,天晴	若道子的恋爱值大于阳子,则阳子的恋爱值小升;若阳子的恋爱值大于道子,则道子的恋爱值小升。
20	6 /1－6 /30 假日			当阳子的将来目标为护士,玛莉感到不安时,有 25% 机会发生	选择"痛がる"会令恋爱值小升,选择"我慢する"会令恋爱值中升。
21	6 /1－6 /16 星期六	17:00－20:00	舞鹤站	阳子的将来目标为护士	
22	6 /1－6 /20 星期一～四	夜		阳子的将来目标为程式的设计员,玛莉感到不安时,有 25% 机会发生	
23	6 /1－6 /21 平日	早上		事件 22 发生后的第二天	
24	6 /1－6 /14,6 /16－6 /21 假日	17:00－19:00	舞鹤公园	阳子的将来目标为保母,天晴,最多一日一次,最多发生 2 次	
25	6 /1－6 /23 星期六	15:00－19:00	百道大学	阳子的将来目标为护士	可令恋爱值小升
26	6 /1－6 /23 星期六	18:00－19:00	百道大学	已发生事件 25	恋爱值在 RANK4 以上会令恋爱值中升,恋爱值在 RANK3 以上会令恋爱值小升。
27	6 /1－6 /14,6 /16－6 /29 假日	15:00－19:00	舞鹤公园	天晴	可令亲密值小升
28	6 /9－6 /23 星期日	17:00－19:00	高宫大学	阳子的将来目标为程式设计员	选择"阳子さん～"会令恋爱值小升,选择"卒业まで～"会令亲密值小升
29	6 /10－6 /12	傍晚	百道大学	阳子的恋爱值在 3 位主女角中最高、雨天	选择"じゃあ…～"会令恋爱值大升,选择"いや…远虑～"会令恋爱值大降。
30	6 /30	夜		前编女主角为阳子	·前编 ENDING。
31	10 /1－11 /22 星期日	20:00－23:00	客厅	阳子的恋爱值在 RANK5 以上	可令恋爱值小升
32	10 /1－11 /17 星期日	21:00－23:00	客厅	阳子的恋爱值在 RANK5 以上,同时为 3 位主女角中最高	可令恋爱值小升
33	10 /1－11 /30 星期二、三	傍晚		在便利店兼职时,有 25% 机会发生	阳子的恋爱值为 RANK5 以上时,会答应为你煮东西吃。
34	10 /1－11 /22 平日	深夜		已发生事件 33	当已答应为你煮东西吃时,会令恋爱值中升。
35	10 /1－10 /31 假日	16:00－19:00	高宫大学	最多一日一次,最多发生 3 次	第一次时选择"そうか…～"会令恋爱值小升。
36	10 /13－10 /31 假日	19:00－23:00	客厅		春香担心阳子
37	10 /13－10 /31 平日	下午		阳子或道子的恋值在 RANK4 以上时,有 1 /8 机会发生	道子担心阳子
38	10 /13－10 /31 星期日	10:00－16:00	客厅	从春香,道子或砂绪听到一次以上阳子的状态有点奇怪	可令恋爱值小升。
39	11 /2	深夜			·需决定文化祭的伴,这时应相约阳子。
40	11 /3	上午－17:00	樱寒高校		若樱关高校文化祭的伴是阳子则人令恋爱值大升。
41	11 /1－11 /13	夜			选择"阳子さん～"会令恋爱值中升,选择"そんな理由～"会令恋爱值小升,选择"じつくりと～"会令恋爱值小升
42	11 /1－11 /30 星期六	15:00－18:00	百道大学	已发生事件 41,最多一日一次	第 3 次时会令恋爱值小升。
43	11 /11－11 /13 平日	下午		已发生事件 41	
44	11 /11－11 /13 平日	夜		已发生事件 43,在同日夜晚发生	选择"决心～"会令恋爱值小升、选择"俺も、～"会令恋爱值中升、其后选择"一绪に～"会令恋爱值小升。
45	11 /11－11 /30 星期日	12:00－19:00	高宫大学	已发生事件 43,44	表示已交了申请书。
46	11 /14－11 /20 平日	夜		11 月分支前往温泉旅行时 11 月 1 日早上·ミ·ミ,舞美的亲密值不在全女性中 3 名以内便可	选择"行く""ちょつと～"会前往温泉旅行,选择"行かない!"则不会发生温泉旅行·若想追求阳子时,最好能前往温泉。
47	11 /23	夜	山科温泉	温泉旅行中	温泉旅行的宴会中,选择"风吕上がり～"会令恋爱值中升。
48	11 /23	夜	山科温泉	温泉旅行中,宴会后选择"散步"。阳子的恋爱值在 3 位主女角之中最高。	猜包剪铯的事件;选择"パー"会输掉,恋爱值小降,选择"グー""チヨキ"会获胜,其后会出现选择分支;选择"俺を、どう～"会令恋爱值中升,选择"好きな人～"会令恋爱值中升,选择"スリーサイズ"会令恋爱值中降。
49	11 /23	夜	山科温泉	温泉旅行中,睡觉时选择"女部屋"	可令恋爱值小升。
50	11 /24	夜		有进行温泉旅行,阳子的恋爱值为 3 位女主角中最高,并在全女性中 3 位以内。	可令恋爱值小升。
51	12 /1	10:00－20:00	客厅	已发生事件 43;若达成了这条件的话,即使过了这天亦会强制发生	可令恋爱值小升。
52	12 /1－12 /7	9:00－15:00	客厅	已发生事件 43	选择"别にいい～"会令恋爱值小升,选择"またまた～"会令恋爱值中升,
53	12 /5－12 /6	夜			选择"うーん～"会令恋爱值小升。
54	12 /7	18:00－20:00	阳子的房间	已发生事件 43 已发生事件 43,阳子的恋爱值在 RANK5 以上而前往约会	选择"调子は～"会令恋爱值小升,之后可选择前往海边或公园,若选择到海边,恋爱值小升后会接吻,选择"ちょつと～"会令恋爱值中升,选择"ち、达う～"会令恋爱值小升,若选择到公园,则会令恋爱值小升
55	12 /7	深夜		已发生事件 43	选择"明日は～"会令恋爱值小升,之后若选择"そつと抱き～"恋爱值在 RANK5 以上会令恋爱值小升,恋爱值在 RANK4 以下会令恋爱值大降。
56	12 /8	晨早		阳子为确定女主角 ·	阳子考试的送行,若阳子并非是确定女主角时,选择"玄关から～"会令恋爱值小升,选择"窃から～"会令恋爱值大降。
57	12 /8	12:00－14:00	高宫大学	已发生事件 56	恋爱值小升。
58	12 /8	17:30－19:00	高宫大学	已发生事件 56	恋爱值大升。
59	12 /9－12 /11	早上		阳子为确定女主角	从阳子口中听到回乡的事。
60	12 /9－12 /11	夜		发生了事件 59 的晚上	选择"なるべく～"会令恋爱值小升。
61	12 /16－12 /17	早上		阳子为确定女主角	选择"会いた～"会令恋爱值小升。
62	12 /16－12 /17	夜		发生了事件 61 的晚上	选择"阳子さん～"会令恋爱值小升,选择"でも、今夜～"会令恋爱值大降。
63	12 /21－12 /23	19:00－20:00、21:00－22:00	阳子的房间	阳子为确定女主角	第三次时选择"俺たち～"会令恋爱值大升。
64	12 /23	深夜		阳子为确定女主角	平安夜的约定
65	12 /24	夜		阳子为确定女主角,恋爱值在 RANK5 以上,并为全女性之中最高	考试合格,HAPPY ENDING。

ENDING 一览

ENDING 内容	发生条件
护士	以阳子为确定女主角、将来目标是护士、兼为 HAPPY ENDING。
程式设计员	以阳子为确定女主角、将来目标是程式设计员、兼为 HAPPY ENDING。
保母	以阳子为确定女主角、将来目标是保母、兼为 HAPPY ENDING。
女星	阳子的恋爱值在 3 位主女角中最低、在全女性中 5 位以下。
在 VAVA 大楼闲谈	阳子的恋爱值在 3 位主女角中最高。
油站服务员	以上以外的情况。





约会

地点	发生条件·其他	最初的对白	选择分支与状态值的变化
水族馆	前编时 1 /5 机会率	ねえ,今日~	选择"手を出すと~"会令恋爱值小升,选择"人の気持ち~"会令恋爱值小升。
	前编时 1 /20 机会率,后编时 1 /4 机会率	鱼…どうして~	选择"むずかしい~"会令恋爱值小升,选择"うまいかもね~"会令恋爱值大降。
	1 /12 机会率	いつか,水槽~	恋爱值中升
	1 /6 机会率	あれ…サメ~	选择"サメだつて~"会令恋爱值小升。
	1 /2 机会率	きれい…。~	恋爱值中升
保龄球场	初次来的时候	ホント言うと~	
	第 2 次之后,1 /2 机会率	急には无理よ~	恋爱值小升
	第 3 次之后,1 /2 机会率	ねえ…する?~	选择"ようし~"会令恋爱值小升。
	第 3 次之后,1 /2 机会率	体动かすの,~	恋爱值小升
游戏机中心(相性诊断)	恋爱值在 RANK5 以上	なんだか~	恋爱值中升
	恋爱值在 RANK4 以上	へえ~…~	恋爱值小升
	恋爱值在 RANK3 以上	あはは…~	
VAVA 大楼	相约看 5 月的蛇展时	ええ~!?~	
	相约看 6 月的蜥蜴展时	ええ~トカグ?~	
	女装部,前编时	あら…夏物の~	
	女装部,11 月后(只限一次)	あつ,バーゲン~	恋爱值小升,选择"ゆっくり~"会令恋爱值小升,其后选择"か…かわいい~会令恋爱值中升
	女装部,以上以外的条件,前往小饰物部不会有状态值变动	相恋わらず~	
泳池	1 /5 机会率	そんなに~	选择"君が…あんまり~"会令恋爱值中升,选择"他の女を见る"会令恋爱值小降
	1 /20 机会率	私,こう见え~	
	晚上时,1 /12 机会率	夜つて,お客~	选择"ホント…~"会令恋爱值小升,选择"实は、知って~"会令恋爱值中升
	以上以外的条件	もうひと泳ぎ~	
CLUBHOUSE	初次来到时	こういう所~	
	第 2 次之后,1 /3 机会率	この前は~	
	第 2 次之后,1 /6 机会率	なんだか~	恋爱值中升
	第 2 次之后,前编时 2 /3 机会率,后编时 1 /2 机会率	ステキだつた~	恋爱值小升
鸡尾酒吧	初次来到时	そこ,座り~	恋爱值小升
	第 3 次时	マンハツタン~	
	以上以外时的 1 /2 机会率	何にしよう~	
	以上以外的条件	えつ…て~	





延长约会

发生条件	最初的对白	选择分支与状态值的变化
前编女主角为阳子,或确定女主角为阳子	静かね…~	
11 月时,阳子的恋爱值为全女性中 3 名以内	私たちの町~	
确定女主角为阳子	ねえ…2 人で~	恋爱值小升×2
10 月 31 日之前,玛莉从高宫事件中回复过来	マリー~	选择"マリーが?"会令恋爱值小降,选择"そうが…~"会令恋爱值中降。
10 月 -11 月,春香与砂绪的恋爱值在 RANK4 以上	はるかちんに~	选择"どうして~"会令恋爱值小降,选择"ケンカする~"会令恋爱值小降。
阳子的亲密值在全女性中 3 名之内,10 月 -11 月,在谈到高宫考试之前	もし…もしも~	选择"それは…~"会令恋爱值小升,选择"まう少し~"会令恋爱值小降。
阳子下定决心接受高宫的考试直至考试的期间	えつ…?ええ~	恋爱值小升
阳子下定决心拉受高宫的考试之后	ええ…やる~	恋爱值小升×2。
阳子的亲密值在全女性之中最高	私ね…美际~	选择"绯色馆だから~"会令恋爱值小升。
10 月后,阳子,道子的亲密值同样在全女性中 5 名以上	……。~	选择"恶いことして~"会令恋爱值小降,选择"でも、俺が~"会令恋爱值大降。
未达到以上条件时	ねえ…觉えて~	恋爱值小升。

三泽春香

ENDING 一览

ENDING 内容	发生条件
银水中学之教师	以春香为确定女主角,兼以 HAPPY ENDING 结束时。
修女	以春香为确定女主角,但未能以 HAPPY ENDING 结束时。
宣传女郎	春香的恋爱值在 3 位主女角中最低,兼在全女性中 5 位以下。
往港町	春香的恋爱值在 3 位主女角中最低,兼在 RANK1 以下。
樱关高校教师	未能达成以上任何条件的情况。





EVENT 及选择分支 DATA

代号	日期 /星期	时间限制	地点	发生条件	选择分支及状态值之改变
01	4 /6	23:00	绯色馆客厅	睡前选择"馆を步い~"前往春香的所在处	会令恋爱值中升
02	4 /13 -4 /19、4 /21	20:30 -22:30	绯色馆客厅	那天没有发生和マツシ一有关的事件	选择"かわいい~"会令恋爱值大升,选择"若い~"会令恋爱值大升,选择"なんだか~"会令恋爱值小升。
03	4 /13 -4 /30 星期六	12:00 -16:00	樱关高校	最多一日一次	第 2 次时会令亲密值小升。
04	4 /13 -4 /30	10 -00 -14:00	舞鹤公园	在 4 /1 -4 /19, 4 /21 -4 /30 假日的 10:00 -14:00 之间在客厅看到マツシ一的新闻(1 /2 机会率发生),春香的恋爱值在 3 名主女角中最高	选择"いや~"或"うん~"会令亲密值小升。
05	4 /13 -6 /30 假日	19:00 -23:00	绯色馆店门	6 /15 后,若春香成为了前编女主角便不会发生	选择"あっ~"会令亲密值小升,选择"细か~"会令恋爱值小升。
06	4 /13 -6 /17 假日	21:00 -23:00	自己的房间	1 /4 机会率发生分享事件,春香的出现机会率为 1 /5,可多次发生	选择"大好物~"会令亲密值小升
07	4 /8 -5 /31 星期一,星期五	傍晚		在晴天当送花的兼职,春香的亲密值在 3 位女主角中 2 名之内,会有 1 /4 机会率发生,最多发生 2 次。	第 1 次见面时会令恋爱值小降,第 2 次面时会令恋爱值小升
08	4 /18	夜	绯色馆客厅	在猜拳中输给春香(约 1 /4)机会率)便会发生	恋爱值中升
09	4 /20 -4 /27、5 /18	16:00 -18:00	樱关高校	一日一次,最多发生 2 次,只会在第 2 次时才会与春香一起回	第 1 次时选择"一绪に~"会令恋爱值小降,亲密值小升,选择"学校~"会令亲密值小升;第 2 次时选择"このまま~"会令家舞美的亲密值小升,选择"曲がり~"会令春香的亲密值及恋爱值小升,接着若选择"どうして~"或"绯色馆"可令亲密值小升。
10	4 /26	夜	绯色馆前	当约阳子到泳池时(4 /22 -4 /25 发生)选择"行く"会令小茜出现	会令亲密值小升。
11	4 /28 -5 /6	下午、傍晚	砂绪的店	小茜出现,在砂绪的店谈过关于小茜与相机的事后,再一次前往砂绪的店	选择"だから~"会令恋爱值中升,亲密值小升。

代号	日期 /星期	时间限制	地点	发生条件	选择分支及状态值之改变
12	5 /1 -6 /15 假日	12:00 -17:00	绯色馆洗涤室	春香的恋爱值在 3 位主女角中最高,兼在 RANK4 以上	春香的恋爱值在 RANK4 以上时会令恋爱值小升。
13	5 /14 -5 /24 星期五	夜	绯色馆	春香的恋爱值在 3 位主女角中最高,兼曾在尚子的家发现内裤小偷	会令亲密值小升。
14	5 /25	19:00 -23:00	绯色馆前	让小茜出现	若春香的恋爱值在 3 位主女角中最高便会恋爱值中升,其他情况下则会恋爱值中降。
15	5 /26	深夜	绯色馆	让小茜出现	
16	5 /28	夜	绯色馆	让小茜出现	
17	5 /29	深夜	绯色馆	让小茜出现	会令恋爱值中升。
18	5 /31	深夜	绯色馆	曾看过 4 /21 -5 /31 星期日 19:00 -22:30 期间在自己房间时发生的モーモーベル事件,在 2 择选项中选"はるか"。	
19	6 /1 -6 /8	20:00 -23:00	舞鹤公园		选择"だから ~"会令亲密值小升,选择"考えは ~"会令恋爱值小升,另事件完结前会恋爱值小升。
20	6 /1 -6 /9	12:00 -15:00	樱关高校		选择"フフ ~"会令舞美的亲密值小升。
21	6 /1 -6 /9 星期六	15:00 -19:00	樱关高校	共会发生 2 次	第一次时尚子的恋爱值会小升,第二次时选择"尚子 ~"会令尚子的恋爱值中升,选择"白い ~"会令尚子的恋爱值中降,选择"あっぱ ~"会令尚子的亲密值中升。
22	6 /1 -6 /15 星期六	19:00 -20:00	日吉丸	首先玛莉出现选择"いや ~"后,若春香的恋爱值比阳子高则春香会出现,之后两人会一起前往砂绪的店。	会令亲密值小升。
23	6 /10 -6 /12	傍晚		春香的恋爱值在 3 位主女角中最高	选择"じゃあ驿 ~"会令恋爱值大升。
24	6 /14	傍晚	绯色馆		
25	6 /15	17:00 -19:00	樱关高校	已发生事件 20 及 21,并已认识龙一郎	
26	6 /15	17:00 -23:00	舞鹤公园	已发生事件 24	
27	6 /16	20:00 -21:00	高宫大楼		
28	6 /19 -6 /20	夜	绯色馆	前编女主角是春香,兼恋爱值在 RNAK4 以上	
29	6 /22 -6 /23	16:00 -19:00	舞鹤公园	在认识龙一郎的条件下选择"ちょっと ~"	
30	6 /22 -6 /23	11:00 -22:00	绯色馆	从外面回到绯色馆便会发生	
31	6 /30	夜		前编的女主角为春香	
32	10 /1	夜		前编的女主角为春香	会令恋爱值小升。
33	10 /7 -10 /8	深夜	绯色馆		选择"はるか ~"会令恋爱值小升,选择"产んだ ~"会令恋爱值小升。
34	11 /1 -11 /30 假日	18:00 -23:00	绯色馆洗涤室	在 11 /23 -11 /24 以外的日子发生	最初应选择"声を ~",之后若选择"どうし ~"会令恋爱值小升。
35	11 /3	下午	樱关高校	前一天没有约定请砂绪吃熟狗时,在文化祭中选择"适当に ~"	选择"想像以上 ~"会令恋爱值小升。
36	11 /3	19:00 -21:00	樱关站	先选择"行ってみよう ~",之后若春香的恋爱值比舞美、尚子为高时便会发生	
37	11 /23	夜	温泉	在 11 月的分支选择温泉模式, 若春香的恋爱值在 3 位主女角中最高,宴会结束后选择"散步"便会发生	会令恋爱值小升。
38	11 /23	深夜	温泉	在睡觉时选择"こうなつたら ~"	会令恋爱值小升。
39	11 /24	夜	绯色馆	当春香的恋爱值在 3 位主女角中最高,兼在全女性中的 3 名以内。	会令恋爱值小升。
40	12 /1 -12 /15 星期二、五		傍晚	CLUBHOUSE	当春香的恋爱值在全女角中的 3 名以内时到 CLUB 当兼职,最多发生 2 次。
41	12 /15	20:00 -23:00	绯色馆客厅	春香为确定女主角	
42	12 /16 -12 /17	夜		春香为确定女主角,若事件 40 未发生时则会发生此事件	
43	12 /21	早晨		春香为确定女主角,事件 40 及 41 均已发生时	
44	12 /21	傍晚	银水村	与小茜见面后选择"はるか ~"便会发生	
45	12 /21	夜	银水村	晚饭后选择"出外散步"	
46	12 /22	10:00 -17:00	神社	在 10:00 -17:00 期间前往神社 2 次	
47	12 /22	10:00 -17:00	桥	在 10:00 -17:00 期间前往桥 2 次	
48	12 /23	18:00 -20:00	神社	事件 45 发生后,在 18:00 -20:00 期间前往神社便会发生	
49	12 /24	晨早	银水村	砂绪的恋爱值在全女角中 3 名之内, 另外要曾与砂绪在延长约会中接吻。	





约会

地点	发生条件・其他	最初的对白	选择分支与状态值的变化
水族馆	初次来到时	この水族馆 ~	恋爱值小升
	10 /1 前第三次来到	何度も连ねて ~	恋爱值中升
	1 /4 机会率	そういえば ~	选择"もちろん"会令恋爱值中升
	1 /12 机会率	いいわね ~	恋爱值小升
	10 /1 前有 1 /6 机会率	飽きないわ ~	恋爱值中升
	其他情况	飽きないわ ~	恋爱值中升
保龄球场	初次来到时	ボーリング ~	
	1 /3 机会率	今回はゲー ~	选择"それじゃ ~"会令恋爱值中升,选择"はるかサン ~"会令恋爱值大降。
	10 /1 前有 1 /6 机会率	3 连跳!!ホラ ~	恋爱值中升
	其他情况	ハア…ねえ ~	
游戏机中心 (相性诊断)	恋爱值在 RANK5 以上	ここもで言わ ~	恋爱值小升
	恋爱值在 RANK4 以上	ふ ~ん…すた ~	恋爱值小升
	恋爱值 RANK3	ずいぶん远虑 ~	
VAVA 大楼	相约到 5 月的蛇展时	イヤよ、ヘビ ~	恋爱值小升 ×2
	相约到 6 月的蜥蜴展时	イヤよ、トカゲ ~	恋爱值小升 ×2
	前往看女装时	この町に引つ ~	恋爱值小升。
	购买小饰物, (1 /3 机会率)	あまり派手な ~	
	购买小饰物, (1 /6 机会率)	最近は生徒 ~	
	购买小饰物, (1 /2 机会率)	たまに、ここ ~	
泳池	1 /3 机会率,恋爱值在 RANK3 以上	そうそうあが ~	恋爱值在 RANK4 以上时恋爱值大升,恋爱值在 RANK4 以下时恋爱值小升
	1 /6 机会率,下午前来时	ねえ…つよつ ~	
	其他情况	おまたせ ~	
CLUBHOUSE	1 /3 机会率	あ、そてみれば ~	
	1 /6 机会率	考えてみれば ~	
	1 /2 机会率	どう ?俺の ~	恋爱值小升
鸡尾酒吧	初次来到时	あなたにカクー ~	选择"バーテン ~"会令恋爱值小升
	1 /3 机会率	こうしてるて ~	选择"素敌な时间 ~"会令恋爱值中升,选择"心が落ち着く ~"会令恋爱值小升。
	10 月前来时 1 /6 机会率	ふう…少し ~	选择"面白いので ~"会出现静止画面
	其他情况	そうね ~	

延长约会

发生条件	最初的对白	选择分支及状态的变化
11 月的星期六,春香的亲密值为全女角中最高	ここなら…人	选择"俺はどこでも ~"会令恋爱值小升
10 月的星期日,认识龙一郎时	この町つて	恋爱值小升
10 月的星期六,春香的亲密值为全女角中的 3 位以内	ねえ、闻いて	选择"意外とかわい ~"会令恋爱值小升,选择"意外とユーモ ~"会令恋爱值小降,之后若恋爱值为全女角中最高则恋爱值中升,否则会恋爱值小和或。
12 月的星期六,认识龙一郎时	ねえ、思つて	选择"闻くとシツト ~"会令恋爱值小升,选择"はるかさんが ~"会令恋爱值大降。
其他情况	ねえ、觉えて	恋爱值小升





玛莉

ENDING 一览

ENDING 内容	发生条件
同居	前编、后编同样以玛莉确定为女主角,认识大桥龙一郎,同时恋爱值及亲密值均为第一位。
ヤンエグ	以玛莉为确定女主角。
模特儿	恋爱值为绯色馆 3 女角中的第 3 位,兼为全女角的第 5 位以下
パチプロ	恋爱值为绯色馆 3 女角中的一位。
寮母	未能达成以上任何一个条件时

EVENT 及选择分支 DATA

代号	日期 /星期	时间限制	地点	发生条件	选择分支及状态值之改变
01	4 /1 -4 /30 星期日	10:00 -12:00	樱关站	一日一次,最多发生 3 次	3 次均可令亲密值小升。
02	5 /1 -5 /31 假日	傍晚	樱关站	一日一次,最多发生 2 次	第一次会令亲密值小升,第二次选择"**おじいさん～**"会令亲密值小升,选择"**マリーのにとを～**"会令恋爱值小升。
03	5 /1 -5 /31 假日	12:00 -15:00	VAVA 大楼	一日一次,最多发生 2 次	第一次选择"**マリーなら～**"会令亲密值小升;第二次时选择"**マリー、イツモ～**"会令春香的亲密值小升。
04	5 /14 -5 /16 平日	夜		高宫寄给玛莉的信	选择"高宫グループに～4"会令亲密值小降,之后若间伦太郎此事,选择"いや、なんでも～"会令亲密值小升。
05	5 /1 -5 /31 星期六	早上	高宫大楼	发生了事件 4	若玛莉的亲密值在 3 名以内时,亲密值会中升,否则亲密值会小降。
06	5 /1 -5 /31 星期六	17:00 -19:00	日吉丸	一日一次,最多发生 4 次	第一次选择"**そうかな～**"会令亲密值小升,选择"**オレはそんなに～**"会令亲密值小降;第一次在其后出现的选择分支中选择"仕送りに～"会令恋爱值中降,选择"**バイトで～**"会令恋爱值中升;第二次时的选择不会影响恋爱度,第三次时会令恋爱值小升。
07	6 /1 -6 /29 星期六	19:00 -20:00	日吉丸		选择"**ごちそうになる**"会令亲密值中升,(其后出现的 2 择问题选任何一方也会令恋爱值小升),选择"远虑**しておくよ**"会令亲密值中降。事件后会遇上阳子或春香恋爱值较高的一方,遇上阳子时若选择"**ちがうよ…**"会令阳子的恋爱值小降,选择"**もしかして…**"会令砂绪的恋爱值小降,若遇上春香的话则会令恋爱值小升。
08	6 /17	深夜	自己的房间	前编的女主角为玛莉	虽会出现选择分支,但不会影响恋爱度。
09	6 /18	早上	自己的房间	前编的女主角为玛莉	
10	6 /18	夜	自己的房间	前编的女主角为玛莉	虽会出现选择分支,但不会影响恋爱度。
11	6 /19	夜	自己的房间	前编的女主角为玛莉	千鹤的来访。
12	6 /20	夜	自己的房间	前编的女主角为玛莉	
13	6 /20 -6 /21 平日	夜	自己的房间	前编的女主角为玛莉,一日一次,最多发生 2 次	
14	6 /23	9:00 -15:00	自己的房间	前编的女主角为玛莉	虽会出现 4 次选择分支,但不会影响恋爱度。
15	6 /23	夜			虽会出现 4 次选择分支,但不会影响恋爱度。
16	6 /24	夜			
17	6 /24	夜			
18	6 /29	18:00 -20:00	日吉丸		恋爱值小升。
19	10 /1 -11 /30	夜		侦探的兼职,找完一只狗的时候	选择"元气**だせよ～**"会令恋爱值中升 + 小升,选择"景气付**けに～**"会令恋爱值中升。
20	11 /2	深夜		相约到文化祭	恋爱值小升。
21	11 /3	早上		前往文化祭	恋爱值大升。
22	11 /20 -11 /27	夜		知道已经再没有阳光圈了	虽会出现选择分支,但不会影响恋爱度。
23	11 /23		温泉	醉醒后去散步,玛莉的恋爱值在 3 位主女角之中排第一位	虽会出现选择分支,但选任何一方也会令恋爱值小升。
24	11 /23		温泉	在 3 选中选择"风呂に行く"	虽会出现选择分支,但选任何一方也会令恋爱值小升。
25	11 /24			前往温泉,玛莉的恋爱值在 3 位女主角中排第一,并于全女角中排 3 位以内。	恋爱值小升。
26	12 /7	11:00 -14:00	百道大学	一日最多发生 2 次	虽会出现选择分支,但不会影响恋爱度。
27	12 /9 -12 /10	傍晚		玛莉为确定女主角	出现静止画面,一起为老人们送行,若玛莉不是确定女主角时,则会见到为老人们送行的是玛莉。
28	12 /11 -12 /12	夜			
29	12 /14	10:00 -20:00	砂绪的店		
30	12 /15	15:00 -20:00	高宫大楼	玛莉为确定女主角,于 17:00 -18:30 到访,已发生事件 27	选择分支不会带来变化。
31	12 /15	夜		玛莉为确定女主角,未发生事件 30	虽会出现 2 次选择分支,但不会影响恋爱度。
32	12 /21 -12 /22 假日	13:00 -16:00	砂绪的店	玛莉为确定女主角,阳子与春香恋爱值较高的一方会登场	虽会出现选择分支,但不会影响恋爱度。
33	12 /21 -12 /22 假日	14:00 -17:00	舞鹤公园	玛莉为确定女主角,已发生事件 30	
34	12 /22 假	深夜		玛莉为确定女主角,已发生或未发生事件 30 时	
35	12 /23	11:00 -19:00	舞鹤公园	玛莉为确定女主角	选任何的选择分支亦可
36	12 /23	深夜		玛莉为确定女主角,事件 30 未发生时	选任何的选择分支亦可
37	12 /24	9:00 -19:00	樱关站	玛莉为确定女主角 16:30 之后到达	前往替玛莉的婆婆扫墓



约会

地点	发生条件・其他	最初的对白	选择分支与状态的变化
水族馆	1 /5 机会率	私、鱼…～	恋爱值大升。
	1 /5 机会率	**ねえ**、绯色馆～	选择"**じゃあ**、仆**も**～"会令恋爱中升,选择"**マリーえしい**～"会令恋爱值小升。
	1 /5 机会率	**カツブルが**～	选择"何**となく**～"会令恋爱值大升,选择"入场料**だけで**～"会令恋爱值小降
	1 /2 机会率	饱**きないわ…ここ**～	恋爱值中升。
保龄球场	初次来到时	**ボーリングなら**～	选择任何答案也会令恋爱值小升。
	第二次来到时	**マリー**、强**い**～	恋爱值小升。
	第三次之后 1 /2 机会率	**あんたつてち**～	恋爱值小升。
	其他情况	**ハイトで**～	恋爱值中升。
游戏机中心	恋爱值在 RANK5 以上	**ウンみたいに**～	恋爱值中升。
	恋爱值在 RANK4 以上	**まあまあじやん**～	恋爱值小升。
	恋爱值在其他状态	**ま…**游**びだからね**～	
	获得 OK 时	**ホント**言**ミウテ**～	恋爱值小升。
VAVA 大楼	相约到 5 月的蛇展	**ヘビ**见**て**～	恋爱值小升。
	相约到 6 月的蜥蜴展	**トカゲ**～	恋爱值小升。
	购买女装	**この**店**つて**～	恋爱值小升。
	购买小饰物(1 /5 机会率)	私**の**场合～	恋爱值小升。
	购买小饰物(1 /3 机会率)	买**わない**～	
	购买小饰物(1 /3 机会率)	最近**の**娘～	
	购买小饰物(1 /2 机会率)	私**の**场合～	恋爱值小升。
泳池	下什时 1 /4 机会率	**お**待**たせ**～	恋爱值小升,会出现静止画。
	1 /5 机会率	**ねえねえ**～	选择"目**で**追**いかける**～"会令恋爱值小降
	・上文之后的选择	**ねえ**、绯色馆～	选择"**じやあ**、俺**も**～"会令恋爱值中升,选择"**マリーらしい**～"会令恋爱值小升。
	1 /5 机会率	**レツツゴー**～	恋爱值中升。
CLUBHOUSE	初次来到时	**アンタにこんな**～	恋爱值小升。
	第三次之后(10 月前)1 /2 机会率	**こういうトコ**来**る**～	恋爱值中升。
	第三次之后(10 月后)1 /2 机会率	**でう ?**俺**の**～	恋爱值小升。



延长约会

发生条件	最初的对白	选择分支与状态值的变化
10 月的星期六	**静かでいいわえ**～	出现静止画
11 月的星期日	今年**も**～	选择"**もちうん**、俺**も**"会令恋爱值小升。
在 11 月 1 日 ~20 日之间的星期六与玛莉前往扫墓	今**だから**言**うけで**～	选择"目**の**前**で**破**る**"会令恋爱值小升,选择"**ポケツトにしもう**"会令恋爱值大升。
10 月的星期日,当玛莉的亲密值在全女性中 3 位以内,恋爱值在 RANK5 以上时	最近…**この**町**も**～	选择"**やつばり**"会令恋爱值小升。
12 月的星期日	**ねえ…**好**きな**花～	选择"**ヒマワリかな**"会令恋爱值小升。
未过到以上的条件时	**ねえ…**觉**えてる?**	恋爱值小升

砂绪小姐



ENDING 内容	发生条件
2 人经营店子	以砂绪为确定女主角
追求传说	没有在砂绪的店子兼职,砂绪的恋爱值或亲密值的 RANK 任何一方在 1 以下,亲密值在 3 位主女角之中的 3 名以内。
一如以往	未能达成以上任何条件的情况,砂绪的亲密值在 3 位主女角以外的所有女角中 3 名以内。

EVENT 及选择分支 DATA

代号	日期 /星期	时间限制	地点	发生条件	选择分支及状态值之改变
01	4 /13 –4 /30 假日	20:00–23:00	樱关站	选择"もう少～"前往砂绪的房间	选择"うん～"会令亲密值小升,选择"もう少し～"会令亲密值中升,恋爱值小升
02	4 /13 –4 /30 假日	11:00–18:00	砂绪的店	4 /1 –4 /9、4 /21 –4 /30 的假日在 10:00 –14:00 期间到客厅看・ミ・ミ・ミ・ミ新闻(1 /2 机会率发生)	
03	4 /13 –4 /30 假日	11:00–13:00	砂绪的店	最多一日一次	选择"结婚"会令阳子的恋爱值小降,第二次时会令砂绪的亲密值小升。
04	4 /13–5 /31 星期一、五	傍晚		晴天时当送花的兼职会有 1 /4 机会率发生	会令亲密值小升。
05	4 /13–4 /26,5 /1–6 /16 假日	16:00–19:00	砂绪的店	当第二次的时候会认真地谈话。	
06	4 /13 –6 /29 假日	20:00–21:00	舞鹤站	可多次发生,但只限在晴天时	会令亲密值小升。
07	4 /28 –5 /6 假日	下午、傍晚	砂绪的店	当约阳子到泳池时 (4 /22 –4 /25 期间发生)选择"行く"让小茜出现,之后在左示的期及时间内到砂绪的店,谈过关于相机的事后,在同期间内再到店里一次,并在那时选择"砂绪と"	选择"砂绪と"会令亲密值小升,恋爱值小升 + 中升。
08	5 /1 –5 /19 假日	10:30–13:30	砂绪的店	并未发生 5 /1 –5 /31 的下午前往舞鹤站时险些被炒木的电单车辗死的事件(一日发生一次)	选择"コーヒー"会令亲密值小升,选择"???"若砂绪的恋爱值不足 RANK4 时会令恋爱值小升,RANK3 以上时则恋爱值中升
09	5 /1 –5 /31 假日	10:00–20:00	砂绪的店	险些被炒木的电单车辗死的事伯发生后,可多次发生	第三次时会令恋爱值小升
10	5 /1 –5 /31 假日	11:00–15:00	砂绪的店	最初会有很多客人而离开店子,改天再到店子时会发生事件	选择"いつも～"会令亲密值小升
11	5 /1 –6 /14 星期二	夜		在事件 8 的恋爱值在 RANK3 以上时选择"デート"	选择"焼き～"之后选择"恋人いない～"会令亲密值小升,选择"谁に～"会令亲密值及恋爱值小升,选择"カクテル～"会令恋爱值小升,之后若选择"砂绪さん～"会令恋爱值小降,选择"ひとり～"会令恋爱值小升。
12	6 /1 –6 /15 星期六	10:00–20:00	砂绪的店	被叫到尚子的家 (在 6 /1 –6 /9 晴天的假日 15: 00 –19:00 在百道大学向尚子关于她家里的事,之后若尚子的恋爱值比舞美为高时, 在 6 /1 –6 /9 的星期六 14: 00 –16:30 期间在樱关高校遇上尚子便会发生)	选择"だ、谁に～"会令亲密值小升。
13	6 /1 –6 /15 星期六	19:00–20:00	日吉丸	首先玛莉出现,选择"いや～"若阳子的恋爱值比春香高则阳子人出现,之后两人会到砂绪的店	选择"もしかし～"会令亲密值小升。
14	6 /1 –6 /29 假日	10:00–20:00	砂绪的店	得知街子与圭一结婚 (在 6 /1 –6 /15 的假日 10:00 –15:00 在百道大学前选择"入る")	选择"砂绪さん～"会令亲密值小升。
15	6 /1 –10 /31	傍晚		到健身中心兼职会有 1 /4 的机会率发生	
16	6 /25	夜		当砂绪达成前编女主角的条件便会发生	选择"いや～"会令砂绪不成为女主角。
17	6 /30	下午		在事件 16 选择"いいよ"	
18	10 /1	夜		发生了事件 17	会令恋爱值小升
19	10 /19 –10 /27 假日	14:00–20:00	砂绪的店	砂绪的亲密值为全女角中 3 名以内	选择"へえ～"会令恋爱值中升,选择"う～ん～"会令恋爱值小升;当发生此事件后,11 月开始可选择到砂绪的店兼职。
20	11 /2	10:00–20:00	砂绪的店		会令恋爱值小升。
21	11 /3	晨早	樱关站	发生了事件 20 而在文化祭中不去舞美的店选择"适当に～"	会令恋爱值小升。
22	11 /3	16:00–20:00	砂绪的店	发生了事件 21	
23	11 /1 –12 /23	傍晚	砂绪的店	前往兼职,并与砂绪接吻	选择"うん～"会令恋爱值小升。
24	11 /23	夜	温泉	在温泉找砂绪	在宴会中选择"宴会を抜け出す"会令恋爱值小升。
25	11 /25 –12 /4	傍晚	砂绪的店	前往兼职当恋爱值在 RANK5 以上时有 1 /4 机会率发生	
26	12 /1 –12 /8	12:00–17:00	舞鹤站	没有到砂绪的丫兼职、砂绪为确定女主角	从这事件开始樱关地区的地图会出现砂绪宅。
27	12 /1 –12 /22 假日	21:00–23:00	砂绪宅	可多次发生	第一次时会爱到砂绪的欢迎,第三次时会一起在凉台看夜景,第四次时会喝咖啡,在第一、三、四次以外时,有 1 /6 机会率会目击出浴场面,1 /6 机会率一起喝酒,1 /2 机会率砂绪不在家
28	12 /1 –12 /23	傍晚	砂绪的店	前往兼职,可发生 2 次	
29	12 /9 –12 /12 平日	夜	砂绪宅	在事件 7 时曾与砂绪合照,另曾最少看过一次事件 27	
30	12 /13 –12 /17 平日	夜	砂绪宅	在水族馆的约会中已发生热带鱼的事件,另曾最少看过一次事件 27	
31	12 /14 –12 /21	21:00–23:00	砂绪宅		
32	12 /18 –12 /20 平日	夜	砂绪宅	曾最少看过一次事件 27	
33	12 /22	深夜	绯色馆主角房间	未发生事件 29 时发生	
34	12 /23	晨早	绯色馆主角房间		在登记时选择"妻"会令恋爱值中升,选择"姐"会令恋爱值小降,选择"恋人"会令恋爱值小升。
35	12 /24	傍晚	砂绪的店	咖啡的味道会因应在砂绪的店兼职的次数来决定	10 次以上好味,5 次以上普通,5 次以下难喝。







约会

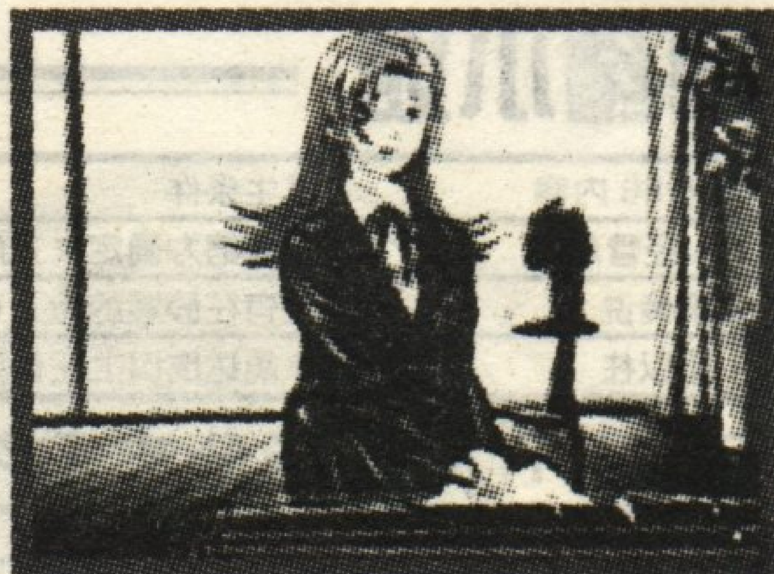
地点	发生条件・其他	最初的对白	选择分支及与状态的变化
水族馆	1 /5 机会率	いいれねえ～	恋爱值小升 ×2
	1 /20 机会率	ねえねえ～	恋爱值小降。
	1 /12 机会率	ふう～ん热带鱼～	选择"ペツトに～"会令恋爱值中升。
	1 /6 机会率	ああ～泳ぎ～	恋爱值大升。
	1 /2 机会率	私ね山育ち～	恋爱值中升。
保龄球场	初次来到时	ウフフ…完は～	恋爱值小升。
	10 月前第二次来到时	ちあ～つ 1～	恋爱值小升。
	10 月前第二次来到时	手放せなく～	所有恋爱值小升。
	10 月后 12 月前第五次来到时	あれ?阵くん～	恋爱值小升。
	1 /2 机会率	ストレス～	恋爱值小升。
	1 /2 机会率	ナイス～	恋爱值小升。
游戏机中心	恋爱值在 RANK5 以上时	まるで运命の～	恋爱值中升。
	恋爱值在 RANK4 以上时	…だと思つて～	恋爱值小升。
	恋爱值在 RANK3 以上时	あれ…以外～	
VAVA 大楼	相约在 5 月的蛇展时	くびねえ…～	恋爱值中升。
	相约到 6 月的蜥蜴展时	トカゲ…いる～	恋爱值中升。
	前往看女装时	ちよつと前は～	
	购买小饰物(1 /3 机会率)	光り物,あんま～	
	购买小饰物(1 /6 机会率)	そういえば～	
	购买小饰物(1 /2 机会率)	そのうち…こう～	恋爱值小升。
泳池	1 /3 机会率	今日は少ない～	
	1 /6 机会率	ふう…どう～	选择"プロポーション～"会主令恋爱值中升。
	1 /2 机会率	ここつて亲子～	
CLUBHOUSE	1 /3 机会率	ウフ、乐しい～	恋爱值中升。
	1 /6 机会率	暗くてよく～	
	1 /2 机会率	どよ?俺 0 の～	恋爱值小升。
鸡尾酒吧	初次来到时	来るこは来た～	10 /1 前来到会出现静止画。
	1 /4 机会率	アラ…この～	
	之后,1 /12 机会率,只会发生一次	このカクテル～	恋爱值中升。会认识了酒保
	1 /6 机会率	う～ん～	饮日本酒系的鸡尾酒
	其他情况	う～ん～	饮洋酒系的鸡尾酒

延长约会

发生条件	最初的对白	选择分支与状态值的变化
11 月的星期六,砂绪的亲密值为全女角的 3 位以内	この町で～	当砂绪的恋爱值比春香为高时,会令恋爱值小升。
10 /1 之后,当未与砂绪接吻,砂绪的亲密值为全女角中最高	私…昔から～	接吻后恋爱值会中升,之后选择"マジメな"会令恋爱值小升。
12 月的星期日,砂绪的恋爱值为全女角中最高	幸せつて～	会令恋爱值小升。
其他情况	おぼえてる～	恋爱值小升。

安井舞美



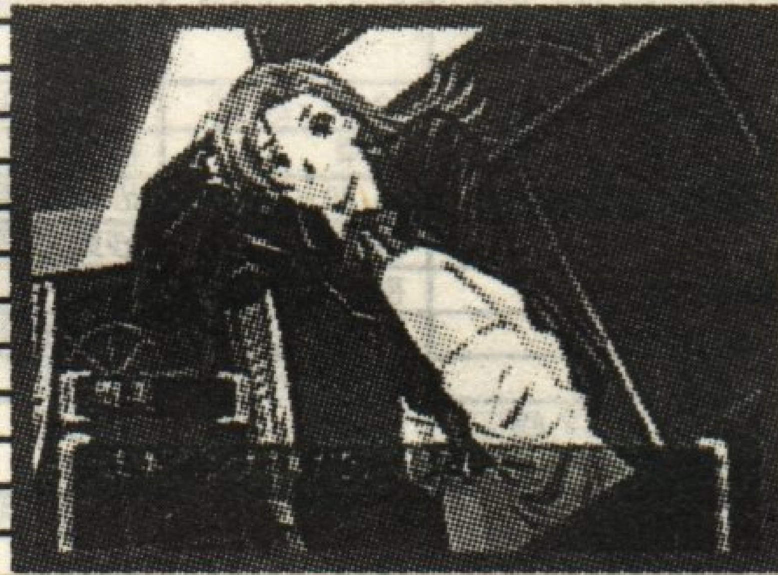


ENDING 一览

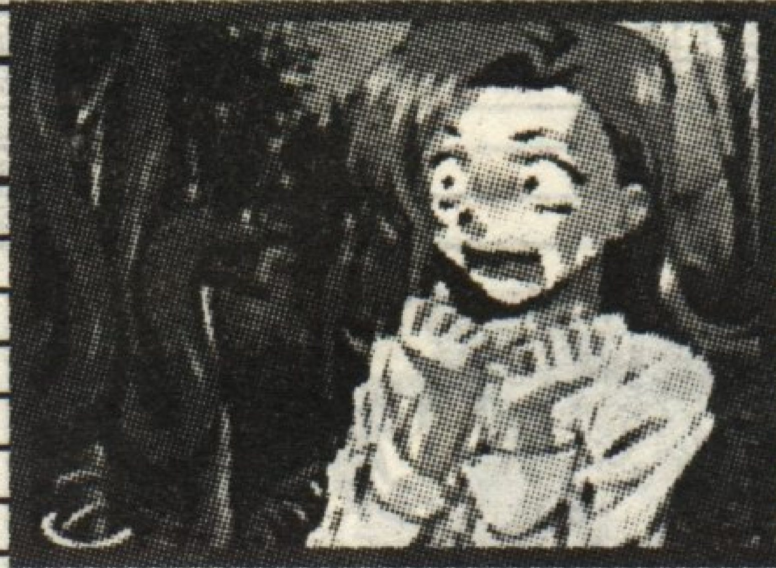
ENDING 内容	发生条件
交往、亲近	确定女主角为舞美,舞美的恋爱值在全部女角中最高。
交往、大小姐	确定女主角为舞美
上班的火车上	未能达成以上条件的情况,舞美的亲密值在 3 位主女角以外的所有女角中 3 名以内。
特殊 ENDING	发生条件
舞美与尚子	舞美与尚子的亲密值在全部女角中的 4 名以内,舞美与尚子均并非确定女主角

EVENT 及选择分支 DATA

代号	日期 /星期	时间限制	地点	发生条件	选择分支及状态值之改变
01	4 /15	傍晚	绯色馆		
02	4 /20 -4 /21	14:00 -18:00	樱关高校		选择"マイミー ~"会令亲密值小升。
03	4 /20 -4 /30 假日	13:00-16:00,19:00-21:00	VAVA 大楼	最多一日一次,最多发生 2 次	第一次可取得蛇展,第二次可取得蜥蜴展的入场券,两次均可令亲密值小升。
04	4 /20 -5 /31 假日	20:00 -22:00	便利店	1 /2 机会率发生	选择"おごる ~"会令亲密值小升,选择"おごってやらない ~"会令亲密值小降。
05	4 /20 -6 /29	21:00 -23:00	舞鹤站	只会在晴天时发生	会令亲密值小升。
06	4 /27 -6 /28	15:00 -17:00	樱关高校	约 2 /5 机会率发生,可多次发生	会令亲密值小升。
07	5 /1 星期六	夜	绯色馆		
08	5 /1 -5 /31	傍晚		晴天当送花的兼职,同时是舞美拿着酒的时候有 1 /4 机会率发生,最多发生 2 次	
09	5 /1 -5 /31 假日	12:00 -16:00	舞鹤公园		选择"追わない"会令亲密值小升。
10	5 /1 -5 /31 假日以外的星期六	12:00 -13:00	樱关高校		选择"引き越し ~"会令亲密值小升,选择"とりあえず ~"会令亲密值小降。
11	5 /14 -5 /24 星期四	23:00	尚子的家		选择"当然さ ~"会令亲密值小升,选择"マイミー ~"会令亲密值小升。
12	6 /1 -6 /29 假日	17:00 -20:00	樱关站		选择"すつかり ~"或"まあ ~"会令亲密值小升,选择"そんなも ~"会令亲密值小降。
13	6 /1 -10 /31 星期三、四	傍晚		选择在健身中心兼职时有 1 /4 机会率发生	
14	6 /9	9:00 -19:00	樱关女子短大	只限已认识舞美、尚子、チカ、美纪而 4 人之中以舞美的恋爱值为最高时发生	会令恋爱值中升。
15	6 /9	12:00 -22:00	舞鹤公园		选择"サンキュ ~"会令亲密值大升。
16	6 /16	19:00 -19:45	高宫大楼		会令恋爱值小升。
17	6 /30	9:50	OCEANATHENA	舞美达成条件成为前编女主角	
18	10 /1	19:50	CLUBHOUSE	舞美为前编女主角	会令恋爱值小升。
19	11 /3	晨早	樱关高校	与阵前来文化祭,当舞美的恋爱值比尚子及春香为高时便会发生	会令恋爱值小升。
20	11 /3	19:00 -21:00	樱关站	先选择"行ってみよう ~",之后若舞美的恋爱值比尚子及春香为高时便会发生	会令恋爱值小升。
21	11 /4	深夜	医院	11 月的分支选择哲哉入院的状况,而舞美的恋爱值为所有女角中最高,并于 RANK4 以上	会令恋爱值小升。
22	11 /15	深夜	绯色馆主角房间	舞美的恋爱值为所有女角中最高时	会令恋爱值小升。
23	11 /16 -11 /17	10:00 -15:00	医院	舞美从阵口中得到哲哉已回复意识。最初在医院前会遇上阵,但再一次前从医院前则会遇上舞美。	最初会无条件令恋爱值小升。当舞美从哲哉的病房回来时选择"ケーキを ~",之后再选择"にこやかに ~"会令恋爱值中升;之后若恋爱值达 RANK5 以上会令恋爱值中升,其他情况时则恋爱值小升,最后在离开时恋爱值再小升。
24	12 /1 -12 /8 假日	20:00 -23:00	绯色馆前	在 20:00 -23:00 期间从外回到绯色馆,舞美为确定女主角	
25	12 /9 -12 /11	夜	舞鹤公园	仍未到过舞美的家时会发生。	
26	12 /10	夜	舞美的家	发生了事件 25	
27	12 /14 -12 /15	10:00 -18:00	樱关高校		
28	12 /15	深夜	绯色馆主角房间		
29	12 /20	傍晚	舞鹤站	这天没有兼职时发生	
30	12 /20	深夜	绯色馆	未发生事件 26 时发生	
31	12 /21	晨早	舞美的家	在事件 26、27 中选择"うん、お邪魔 ~"时发生	
32	12 /21	晨早	绯色馆主角房间	在事件 26、27 中选择"いや、远虑 ~"时发生	
33	12 /21	深夜	绯色馆主角房间	发生了事件 31 或 32	
34	12 /22	16:00 -18:00	樱关高校	在 16:00 -18:00 前往高校时被舞美表白	
35	12 /22	深夜	绯色馆主角房间	未被舞美表白时发生	
36	12 /23	12:00 -19:00	樱关高校	到两个地方的任何一个也会发生。	
37	12 /23	深夜	绯色馆主角房间	未发生事件 32 时发生	
38	12 /24	晨早	绯色馆主角房间		



约会



地点	发生条件・其它	最初的对白	选择分支与状态值的变化
水族馆	初次来时	ちよつとお!~	恋爱值小降 ×2。
	第二次来到时	また连れれ ~	恋爱值小降。
	第三次来到时	どう ?何度 ~	
	10 /1 之后 1 /3 机会率	ねえ!ねえ!~	恋爱值小升。
	第四次之后 1 /6 机会率	水族馆つてち ~	恋爱值小升。
	第四次之后 1 /2 机会率	鱼见てるだけ ~	恋爱值小升。
保龄球场	初次来到时	ボーリング ~	恋爱值小降。
	第二次来到时	ま、ボーリン ~	恋爱值小降。
	第三次来到时	よいつと!!~	选择"玉が走るように ~"会令恋爱值小升。
	第四次来到时	やつた!~	恋爱值小升。
	第四次以上来到时	面白いね ~	选择"そろそろ归ろう ~"会令恋爱值小升,选择"もう 1 ゲーム ~"会令恋爱值中升。
游戏机中心 (相性诊断)	恋爱值在 RANK5 以上时	アタシとアナタ ~	恋爱值中升。
	恋爱值在 RANK4 以上时	まあ ~そんな ~	恋爱值小升
	恋爱值在 RANK3 以上时	まあ精进が ~	
(夹公仔机)	夹公仔失败时	もーつ!!へた ~	恋爱值小降。
VAVA 大楼	相约到 5 月的蛇展时	なつなにンレ ~	恋爱值大降。
	相约到 6 月的蜥蜴展时	あのね、チケ ~	恋爱值大降。
	前往看女装时	自分じやあんま ~	恋爱值小降。
	购买小饰物 (1 /3 机会率)	まあアタシ ~	
	购买小饰物 (1 /6 机会率)	母ちんがハデ ~	
	购买小饰物 (1 /2 机会率)	宝石なんて ~	
泳池	1 /2 机会率	あんたちあちつ ~	恋爱值中降。
	1 /2 机会率	あんたちあなん ~	选择 "オマエのことを ~会令恋爱值中升,在显示"アタシがアンタと ~"后,若恋爱值在 RNAK4 以上时恋爱值中升,若恋爱值在 RANK4 以下时恋爱值小升。
CLUBHUOSE	10 /1 之后,哲哉未入院的状态下初次来到时	あ、あああ ~	
	10 /1 之后,哲哉未入院的状态下第二次来到时	ぼう ~	
	1 /2 机会率	ねえ踊る ~	
	1 /2 机会率	私いちよつと ~	
鸡尾酒吧	舞美因为未成年所以不能去。		

延长约会

发生条件	最初的对白	选择分支与状态值的变化
星期六的时候,听到哲哉退院的事	あのち…サン ~	选择"あの时は俺も ~"会令恋爱值小升。
11 月或 12 月的星期日,舞美的恋爱值在 RANK5 以上	あんたち ~	会令恋爱值中升。
星期日,舞美的亲密值在全女角之中 3 名之内	マイミーつて ~	选择"キエンとなる ~"或"トキツとする"会令恋爱值小升。
其他情况	ねえねえ ~	会令恋爱值小升。

NO.4 王者之书

英雄帖

武林心法

责编：默文



由下期开始，“王者之书”将正式刊登读者来稿，以体现本专栏的参与性。现将三个栏目的要求集录于下，希望广大街机及格斗游戏爱好者能踊跃投稿。来稿请写清署名、本名、联系地址，信封表面写上“《王者之书》栏目收”，以便向录用者寄与稿酬。

武林心法——刊登玩家对格斗及街机的研究性文章，只要出自原创，灌注玩家自己的思想，不限题材，不限字数。

英雄帖——高手们对自己的评定，分为九段，一段最低、九段最高，读者可按自己实力自行给以评定。除此之外，还必须写上自己最快爆机时间（所用人物，难度）或在街机厅连胜记录，并请附上具体联系地址以接受同道挑战。

华山论剑——对格斗、街机游戏的疑难问答及候诊，刊上问，刊上答。

英雄帖

陆益——七段

“KOF'97”爆机时间22分钟，连胜记录28人。

“KOF'98”爆机时间20分钟，连胜记录22人。

选用人物：不知火舞、麻宫雅典娜、布鲁·玛丽。

“REAL BOUT饿狼传说SPECIAL”爆机时间25分钟，连胜记录12人。

“REAL BOUT饿狼传说2”爆机时间15分钟，连胜10人。

选用人物：不知火舞。

联系地址：上海市虹口区长阳路37号东光中学初三(5)班；　邮编：200082。

朱利——八段

“METUL SLUG”4级难度，爆机时间35分钟，一命不死。记录1475360分。

联系地址：安徽省马鞍山市红星中学高一(1)班；邮编：243000。

朱宝江——八段

“KOF'95”得分记录951088470分；连胜记录53人。

“KOF'97”连胜记录74人。

联系地址：黑龙江省牡丹江市职教中心98—6班。

魏鹏——六～七段

“天外魔境”连胜30局以上。

联系地址：黑龙江牡丹江市电信四分局测量台；邮编：157000。

“王者之书”自本期开始，正式纳入了运行的轨道，大家的积极来稿大大鼓励了我们将之办好的信心，但不知目前这种强调参与性的定位是否正确，希望大家在投稿的同时能提出自己的意见和看法。

这一期的“武林帖”是个初步的尝试，从来信中也可看出是受欢迎的，但希望今后读者在参与本栏目时能尽量按照以下格式，以便同道对你有更多了解：

姓名：	作品名：	机种：	自估实力：
最快爆机时间：	最高得分纪录：	难度：	
最高连胜纪录：	最常使用人物：		
联系地址(电话)：	邮编：		
攻关过程中的疑难问题或心得：			



’98 KOF 角色实际战略(不知火舞)

文/上海　陆益(MAI)

不知火舞一直是在下在KOF中的首选人物，也是我的王牌，不用说在实战中我一定有不少经验，下面谈谈。

对于历届KOFK中的舞，相对而言进攻横式比较单调，连续技也不是太多。幸运的是在’98KOF中舞有了3种特殊技：“大轮风车落”(空中↓+A)，优点在于出招及收招速度颇快，因此可接驳连续技，攻击判定强，还具有Down特性，防止对手超受身；“红鹤之舞”(↘+B)，独特的2段式攻击，尤其第1段更是不段技，最大的优点更能边躲过部分对手的飞行道具（如坂崎良的“虎煌拳”等手法）边进行攻击。由于出招快，所以可在连续技后作结尾技，此外攻击力也不俗；“黑燕之舞”(→+B)更是难得的中段技，由于出招后舞有短暂离地，利用躲过对手的必杀投(如雅典娜的“超级精神力穿透”)再给其反击，在此之后更可接驳连续技重击对手。若将“红鹤之舞”与“黑燕与舞”混合使用便能扰乱对手的防御，前者是不段技，后者是中段技，两者结合使用效果不言而喻，所以对于进攻模式单调的不知火舞而言，无疑可令进攻更富变化！至于“大轮风车落”这招，除了有以上的优点外，更有一个最大的用途——在EXTRA模式中，配合“前弹”(→→)组成无限连续技，这套无限连续技的出手极快，对手较难防守。只是难度颇大，目前在下还未找出窍门，仅偶然连出几次，但也未能坚持到比赛K.O!

“飞鼠之舞”也是舞不可缺少的一招空中袭技，玩家可按轻拳或重拳选用不同角度，不同距离的攻击轨道，在空中突然使出命中率甚高。另外，↓(蓄)↑A or C也可使出此招，特别之外在于只须按↓(蓄)↗A or C舞会从画面这端突飞到画面另一端，也就是绕到对手背后，给其出身不意的一击。按住键舞才会攻击；反之，只是一个假动作，令对手防不胜防。

超必杀技方面，“水鸟之舞”可用作牵制对手效果极佳，出招后舞会连续射出三把高低不平，连绵起伏的“花蝶扇”，利用这点心防止部分对手从“凤凰之舞”也是使用率甚高的一招，只要算准距离便可对敌进行逆向攻击，令对方莫明其妙的中招。MAX版更可对空，全中32Hit，威力大的惊人（不亚于拉尔夫MAX版“宇宙幻影”），近墙命中对手后更可追打“飞翔龙炎阵”，令局势一发逆转。此招被喻为不知火舞的终结技！“超必杀忍蜂”的判定比前作加强了，MAX版会变成“究极忍蜂”，出招后拥有短暂无敌，出手颇快，所以命中率甚高，威力也不在话下。

实际战略最好与对手拉开距离，用飞行道具“花蝶扇”进行牵制，若对后用前紧急回避避开的话，就立刻用突进技“必杀忍蜂”追击，十分实用！另外要多加利用不知火舞的快速度扰乱对方，一般用跳C·蹲C·龙炎舞攻击对手。不必担心对手防守后会反击，因为“龙炎舞”收招极快。

最后推荐几套实用的连续技：

1. 跳跃C·蹲下·C·任何招
2. (近墙)黑燕之舞·蹲下C·任何招
3. (EXTRA模式) →→+大轮风车落·→→+大轮风车落……

作者联系地址：上海市长阳路37号东光中学初三(5)班　邮编：200082



九八格斗王实战技巧

“Dream match mever ends!”

文：上海魏峰

想在“梦之对决”中取胜吗？希望笔者的几点建议能给诸位带来些帮助。

第一．注重由下蹲轻腿开始的连续技。高手战中，想击中对方跳跃重攻击恐非易事吧！而中小跳跃混杂当中和前冲中击中对手下蹲轻腿这样迅速的下段技的机率还是不少，并且以这种攻击开始的连续技中不乏可夺去对手一半的重技。以下笔者列出部分推荐使用技：

草京：↓B·↓A·↘D(简单实用)；↓B·↓A·↓↘→↓↘→A(攻击力强)；(近身)↓B·B·→B·←↙↓↘→C·→↘↓↙←C·→C(较难，但攻击力值得一试)；二阶堂红丸：↓B·↓B·↓B·↓↘→B(简单实用)；↓B·↓A·→↘↓↙←→↘↓↙←A(攻击力强)；特瑞：↓B·↓A·↘C·↓↙←↙↓↘→A/←↙↓↘→B·→↓↘D；安迪：↓B·↓A·↘A·↙蓄→A·↓↘→A；

东丈：↓B·↓A·A连打·↓↘→C；↓B·↓A·↓↘→↘↓↙←A；坂嶙良：↓B·↓A·↓↘→↓↘→A；坂崎尤莉：↓B·↓A·↓↘→↓↘→A/↓↙←↙↓↘→B；

罗伯特：↓B·↓A·→↓↘B

金家藩：↓B·↓A·↓蓄↑A

克莉丝：↓B·↓A·→A·↓↘→↓↘→A/↓↙←↓↙←B；

真克莉丝：↓B·↓A·→A·↓↙←↙↓↘→A

莎尔米：↓B·B·↓↙←A·↓↙←B

八神庵：↓B·↓A·→A(一段)·↓↙→↘↓↙←A/↓↙←C(三段)；↓B·↓A·→↘↓↙←→A·前冲C·

→A·↓↘→↘↓↙←A/↓↙←C(三段);B(近身B为下段技)·→A·↓↘→↘↓↙←A/↓↙←C(三段);
注:括号内为注释,/表示或者。

投技高手能使用↓B的场合,一般直接摔之便可,故投技角色的这种连技略。

第二,抓住对手紧急回避的机会给予重创。对手紧急回避时用普通投可以擒到,但对手可破投,有必杀技投的当然直接摔即可。但笔者推荐的是利用对手紧急回避后的短暂硬直予以重创。假如对手用后闪避,你可用个琴月阳之类招式扁之,而前闪避时就是机会来了。那个硬直可以让你使用绝大多数重连续技,该怎么打就看你的了。

第三,利用逆向打破对手的防御,八神庵有专用的逆向攻击技百合折,而七枷社和克莉丝有专用逆向投技,要总善加利用,其他众人物把握好跳的距离可构成逆向。逆向时不但对手防御方向要变,而且一旦击中,连续技中敌方角色被推开的距离很少且硬直较工,可以造成许多正向时连不上的重连续技或原有连续技击中数增加。笔者推荐使用不知火舞的玩家多加练习凤凰之舞,这招超杀控制好距离很容易使对手防错方向的。

第四,善加利用招式特性牵制敌人,当草的荒咬对手防御之时,于最后一时间出九伤,往往能击中急击反击的对手。又如草的RED KICK之后,立即用鹤摘,经常能用虎伏和龙射到急于用普通技攻击的对手,还常能以鹤摘本身攻击到冗你出鹤摘后急于出手的对手。再如八神的新必杀技抓节,在超重击后取消使出,刚好能用无敌躲过对手的CD反击而使其中招,其后更能跟上葵花以使攻击力更重,这些玩友们就要根据各人使用角色自己摸索了。

最后列出部分究极连续技出招概要,视各位常胜。

草京:
(敌版边,已方MAX状态)C·↓↘→D·D·↓↘→A(关键一环,要在荒咬的收招时用余火烧到落下的对手,使其再次略微浮空)·↓↘→A·↓↙←A·A

这套的攻击力比七十五式改后接MAX版大蛇还要强,绝对值得花时间练习一下。

(敌版边,已EXTRA模式)→→↓C三次·C·←↙↓↘→C·→↘↓↙←C·→C

只用奈落五次可击错昏,如上接法也可击昏,但难度降低,攻击力大增。

(敌版边)C·↓↘→D·D·↓↘→B·B(这一环是关键,要点在后出轻七十五式改的时间要尽量晚,这样才踢得到第二脚)·→↓↘C(出招要快,不可用A出)

这套纯属表演性,攻击力一般。(敌版边,旧版专用)C·↓↘→D·D·←↓↙B(关键之处,尽量晚接)·→↓↘C(A也可)

金家藩:
(敌版边,已主MAX状态),敌空中中飞翔脚·飞翔脚九次(用↓↘→↗出才可)·凤凰天舞脚(↓↘→↘↓↙←↖出才可)。

难度极大,条件也较苛刻,但一击必杀。

(敌版边)敌空中中飞翔脚·↓↙←B·↓蓄↑B。

攻击力不错,有机会一定要使用。

大门王郎:
(敌版边以任何地面招式攻击,已方隔挡)CD反击(无需COVNTER,此时敌位浮空)·↘C(使敌较高浮空),↘C(落至较低位时)·↓↙←B(取消上招硬直)·→↓↘A·↓↘→C

攻击力强,条件易达成,使大门如虎添翼的实用连续技。

作者联系地址:沪长宁区延安西路1882号中国纺织大学62号信箱 邮编:200051



月华之剑士隐藏招式与连技

文:辽宁 马弛

在《电子游戏最新指南与攻略2》中,介绍的月华还有许多隐藏技巧,这些技巧在实战中用途很广,下面介绍一下我所探索的一些隐藏技和连技。

一.隐藏特殊技:

斩铁:前冲→→后B。

李烈火:无影脚之地:↓+C后B连打(中段)
↓+C后↓B连打(下段)

二.隐藏技:

枫:连空牙:一刀空牙(→↓↘·B)后→↓↘·A或B。

守失:连新月:新月(→↓↘·A)后→↓↘·B。

雪:倒地这加技变招:敌倒地后↘按准·B。

超杀雪风卷变招:超杀雪风卷(↓↙←↙→·A+B)后↓↘→·B。

庆一郎:狼牙(←集气→·C)追加:

1. 狼牙击中后↓↘→·C。(将敌击远)
2. 狼牙击中后↓↙←·C。(将敌近处击倒)。

神崎十三:超杀追加技:超杀(↓↙←↙→·A+B)后↓↘→·B(乱舞技)。

近身指令投追加:近身→↘↓↙←·C后↓↘→·B·↓↘→·B。

天野漂:居飞车这加技:居飞车(连打A或B)中↓↘→·B。

近身隐藏指令投:近身→←↙↓↘→·C

斩铁:超杀螳螂双刃变招追加技:螳螂双刃(↓↙←↙→·A+B)中:

1. ↓↘→·B。(最后用气吼炮攻击)
2. →↓↘·B。(最后用特殊技攻击)
3. ↓↘→·C。(最后用天魔脚攻击)

三.连续技:

1. 力系抵前连技:

神崎十三：跳B·B↓↘→·B·抵削超杀·追加。

直卫示源：跳B·B·白虎爪(↓↙←·A或B)·抵削超杀(→↘↓↙←·X2·A+B)。

晓武藏：跳B·B↓↘→·B·抵削超杀五轮斩(↓↙←↙·A+B)。

2. 技系见切连续连技：

全员共通：跳B·←·A·A·B·见切(↓↓·A+B)连斩或非击倒性必杀技·(闪耀状态消失)·B·必杀技或超杀。

例如：枫：跳B·←A·A·A·B·见切(↓↓·A+B)·B·↓↙←·A·B·↓↙←·A……(闪耀消失)·B·连空牙·倒地追加↘+B。

雪：跳B·←A·A·A·B· 见切(↓↓·A+B)·B·B·B↓↙←·A·↓↙←A·……(闪耀消失)·B·超杀。

3. 技系全员共通连斩：

跳B·←A·A·(A)·B·→+B。

月华的力和技的连技是很精彩的，无论是力系抵削还是见切连技都还有待于广大格斗迷们认真研究，希望大家都成为高手。

阪野

作者联系地址：辽宁省兴城市气象局 邮编：125100

天草降临连斩浮空连续技

文：上海 魏峰



侍魂天草降临是2D侍魂最后一作，(天草二还没出的今天)，由于64位基板的昂贵和天草本身的优秀都使得这款游戏在街机厅中仍旧火爆。天草中大家都常用十四连斩，"剑客"的C+D即是A·B·C连斩，因此，这二种连斩大家都很熟悉了，但天草中还有一种C+D后B·B·C的连斩，好处在于击中后可浮空，并可再追击，以下笔者就列出部分角色的浮空后可追加技：

霸王丸：

修罗：→↓↘十斩；←↓↙+A/B；超杀(取消要求很严格，且只能击中一下，不用为妙)

罗刹：→↓↘十斩；↓↘→+D；←↓↙十斩(较近或版边，后面不可再追击)；→↓↘+D(作用不大)；超杀(推荐使用)

娜可露露

修罗：↓↘→+B；↓↙←十斩(敌版边)；↓↙←+D·A+B(速度要快)

罗刹：未发现

莉姆露露：

修罗：→↓↘十斩(怒满后不可)

罗刹：→↓↘+C；超杀(取消要很快)

服部半藏：

修罗：超杀(取消要快)

罗刹：↓↙←十斩(慢些出招)；超杀(敌版边)

桔右京：

修罗：↓↙←十斩；超杀

罗刹：↓↙←十斩(近身或敌版边)；↓↙←+D；↓↘→十斩；超杀

牙神幻十郎：

修罗：→↓↘十斩；↓↙←十斩；超杀(稍慢些取消)

罗刹：→↓↘十斩；↓↙←十斩；↓↙←→+C(难接)；超杀(稍慢些取消)

绯闻闲丸

修罗：→↓↘十斩；↓↙←十斩(敌版边)

罗刹：→↓↘十斩；超杀

夏洛特：

修罗：→↓↘十斩；超杀(敌版边)

罗刹：→↓↘十斩；↓↘→+A(在版时↓←→+B也接得上)；超杀风间火：

修罗：→↓↘+A/B/C/D；超杀(取消要快)

罗刹：→↓↘+A/B/C/D·←+A/B/C/D/·→+A/B/C/D；超杀(取消要快)

风间苍月：

修罗：→↓↘+A；超杀(只能击中一下，不用为妙)

罗刹：↓↘→+A/B；超杀

很可惜天草超强人物加尔伏特的这种连斩不可取消，此外在C+D·B·B·后也可接必杀技，且硬直较中斩长，例如火月中斩接六道烈火其实是接不上的，但C+D·B·B·后接得上六道烈火。

(笔者水平有限，还望大家赐教)

作者联系地址：沪长宁区延安西路1882号中国纺织大学62号信箱 邮编：200051

编读往来 EDITOR&READER

编读往来

第五期

责编/默文

“编读往来”又有了新的变化。

长久以来，在大量读者认同众多参与性栏目的同时，也有一些读者反映其栏目编排有些乱，影响了阅读，为此这期略作尝试，希望能使这里的顺序变得清晰一点。

大家都表达了想多多参与的愿望，也一再提出将读者来信部分扩大的要求，但是由于篇幅有限，只能在目前容量限制的前提下尽量多传达读者的想法。同时，如果扩大读者来信的刊登量，虽然能降低我们的劳动量，但也削弱了其他内容，这点我们认为不足取。

也有读者反映了我们“过于严肃”，希望能看到活跃气氛的文字，这点我们理解，也有这样的想法。“纷云魍魉传”即是一个尝试，而在最近几期，我们将推出一个类似的拦目，在形式上却有更为活泼的变化。另外，赵廉朋友所提出的“故事接龙”想法很好，也恰与长篇“纷云魍魉传”的构思暗合，因此，近期“纷云魍魉传”会再度登场，我们提供序章，由读者朋友往下续写，看看由大家制造出的编辑部群魔是如何样貌。但由于众人都害怕成为众矢之的，由谁开始的讨论在口沫血花中进行过多次，请大家再耐心等待一段时间。

有关小说攻略，请大家放心。为了保证质量，我们对于稿件的选用非常慎重，从下期开始，这类文章会陆续出现的。同时，我们也欢迎广大读者踊跃投稿，我们也会择优选用。

众所周知，我们制作的《电子游戏广场》作为一个系列，已达到目前固定出版的程度。为了体现“广场”二字的真正意义，也为了提供给读者以更多的帮助及知识、信息，我们也将其定位作了相应的调整。“业界纵横”是向玩友透露更多的有关游戏、有关业界的话题，普及电玩知识和关注业界未来是这一部分的中心内容；“业界采风”的出现也加快了我们信息传播的速度，经常有读者呼吁“T&P”改成半月刊，限于新闻出版的规定，我们不能任意改动期刊的出版周期，但在新闻这一方面，通过书籍的配合，我们真正做到了半月一报，使大家能掌握业界最新的动态。

今年七月，是我们创刊三周年的日子，如何使之变得更有意义也是目前我们工作思考的中心。我们正考虑制作一期增刊，形式上会采取全彩的样式，内容上保持收藏与知识性的高度统一，但希望大家能积极提出想法，也希望这本纪念专刊上能出现大家的身影。

梦幻系无停止之日！

自《梦幻总动员》上市以来，受到了读者朋友的强烈反响，先后两批印刷都已销售一空，令我们颇感欣慰。

通过初次的尝试，坚定了我们将这条厚报读者的路子持续下去的信心。为了再一次的回报读者，《梦幻总动员》的续集正在制作之中，将于近期上市。**全书容量 200 页，全彩，定价 20 元保持不变。**请大家密切关注本刊广告。

以最真挚的奉献回报最热心的读者，这是我们不变的承诺，也是我们一贯的信心所在！

永远的朋友，珍贵的纪念

今年 7 月是“电子游戏与电脑游戏”创刊三周年，也是我们回顾总结并且与读者欢叙过往友谊之时。三年来，“T&P”走过了许多的风雨变化；三年来，“T&P”也逐渐与读者们缔结下经久不变的友情。

在这个具有纪念意义的日子里，我们又为“T&P”的朋友们献上一份大礼：“电子游戏与电脑游戏三周年纪念赠刊”将与大家见面。**本书体制容量基本与期刊相同，初定为 96 页，全彩，并仍将附送一本全彩的别册，而定价则严格控制于 12 元以下！**

本书内容除了一部分重新包装排版的怀旧内容外，将以主要篇幅提供原创性的内容，大家关心的、大家不知道的、大家感兴趣的一切有关“T&P”、有关电玩的内容都汇于此。

真心希望并欢迎广大朋友走入我们的世界！

预告

“电子游戏广场 4”内容简介

业界采风：最新的业界动态

业界纵横：PS2 全面剖析大专辑、DC 的现状与展望

街机道场：NAOMI 的现在与未来、格斗游戏主角纵横谈

新作解析：沉默的爆破者（PS）、回声之夜 2（PS）、模拟家庭（PS）、一击～刚之人（PS）、相聚相爱（PS）、LORD OF FIST（PS）、羔羊～月光之诗（PS）、CAPCOM AVG（PS）、新洛克人大冒险（PS）等。

完全攻略：宇宙战舰大和号（PS）、宠爱（PS）、怪物农场 2（PS）、装甲核心（PS）、雅典娜冒险（PS）、超能力侦探艾吉（PS）等。

黑白内文 128 页，彩页四封十六彩。

定价：10 元。



心有明镜台

●杭州 赵廉
●长春 肖继元
●南宁 吕林玲
●汕头 胡刚

贵刊的优点实在不少，但缺点也还蛮多的嘛！我在这里代表我班女同学向贵刊提一些尚不成熟的意见，望接受。其中我们最为关注的一点就是，贵刊"太小气"，都到了有些抠门的地步，那就是彩页太少。有些同学说彩页少是贵刊的一大特点，为此我们"大吵"一架，望以后能将彩页多加一些；还有就是请加一些格斗秘笈和格斗人物的个人档案，而且不要总是对PS情有独钟而忘了别的，我们不太喜欢玩PS。另外贵刊的广告着实太多，我们不想花钱买广告，请早日消灭广告。最后就是应在贵刊中添一些解答疑难问题、技术的栏目，并且要语言富有幽默性，其实我们当读者的也不是不近人情的，贵刊的价格也可抬高一些。

——长春 肖继元

给贵刊写信，我自己也不记得是第几次了，认识贵刊比较晚，约在98年时才正式翻阅，但由于贵刊的内容十分精采，所以便让我一见钟情，打那以后每册月刊一出来，我总会迫不及待地去买，去看。贵刊的进步是有目共睹的，像98年第10期"SNK人气投票公开"中，把排在第三的草稚京的生日印成了和第二名列欧娜相同的1月10日(草稚的生日可是12月12日哦)在文章中也不时存在有错字，还是错得蛮离谱的。当拿到99年第1期《电子游戏与电脑游戏》时，感觉都变得清新了。虽然在梦剧场中仍有一两个别字，但比起以前，可以说是改进好多，无论是印刷质量，还是刊物内容都有很大突破。贵刊的封面画都非常经典、好看，当然十分抢眼了，这无疑也是一大成功，请继续加油哦，我和我的朋友们永远是贵刊的支持者！

在贵刊中，我最爱的栏目就是"编读往来"。在这里，不但能听到各地读者和老编的心声，能结识和自己有共同偶像的FANS，还能进入如诗如梦的意境中，"撷梦园"和"梦剧场"都是我的最爱，它仿佛将我带入了故事中，让我也能身临其境地感受到角色的情感，文笔十分优美，内容也很感人。我坚信贵刊有很大的潜力和前途，所以默文和各位老编要再接再励，在新的一年争取更大的进步，别让我们广大热心读者失望哦！

——南宁 吕林玲

为什么还没见到小说攻略?! 莫非是在骗人不成！了解剧情、了解游戏人物是我们一致的心声，但满篇的日文却……希望贵刊能体谅我们，早日遵守这个诺言！

——汕头 胡刚

编辑们：

这里是一个倒霉的读者，既粗心，又愚蠢，本来想参加你们的"玩友神州社"，哪里知道既写错了你们的地址，又写错了我自己家的地址。看来我得去修理修理了。我叫赵廉，职业是美工学生，喜爱画画和写小说，还有跳舞、幻想等等，对于贵刊非常关心，一直以来都是贵刊的拥护者（倒霉的是97年以前的收藏全部被人偷走了）。贵刊在99年新版以来，的确有了大大的突破，不仅仅在形式上、内容上，连规格上也有改变(缩小了嘛)，但仍有不足之处。下面我就提点意见，并且加上我自己的设想。

首先，贵刊的收藏性和观赏性大大提高了，但是实用性却……我知道两者不可兼得，但是可以尽量改进呀，比如：干脆把正刊完全进化成具有观赏价值类型，而把副刊改为攻略。看来你们已打算出小说式攻略，这样的攻略是不错，但是实用性却几乎等于零，从实用性来说，当然是流水式攻略好。所以嘛，我建议两种形式一起出，一种登在正刊上，一种登在副刊上。

第二点，贵刊名不对，既然叫"电子游戏与电脑游戏"，改了新刊以来，已经没了电脑游戏，怎么还叫这名字。还是改一改吧，《GAME空间》这名字不错。

还有，《狩剑传奇》文笔是不错，可是情节……你们就不能写几篇搞笑点的题材吗，现代的人还是更喜欢幽默，只要加入你们自己，保证销路不错。说到这里，你们的文笔显得太文气了，多点气氛嘛。

再给你们一个设想，你们不妨出一个故事接龙的游戏，让广大读者的想像力也有个发挥余地。内容嘛，不妨把几个经典游戏集合起来，或者写某个游戏的继续，嘿嘿嘿，一定有趣。

附表：(★★★★★满)

业界传真：★★★★(是个不错的栏目，但不能太多，要挑重点)

新作指南：★★★(希望再介绍得全面点，并给其每个节目各方面全部打分)

风云论谈：★★(不如只留《名作大家谈》，因为哪个游戏好，公论自在人心)

纵横四海：★★★★★(要大大提倡和宣传)

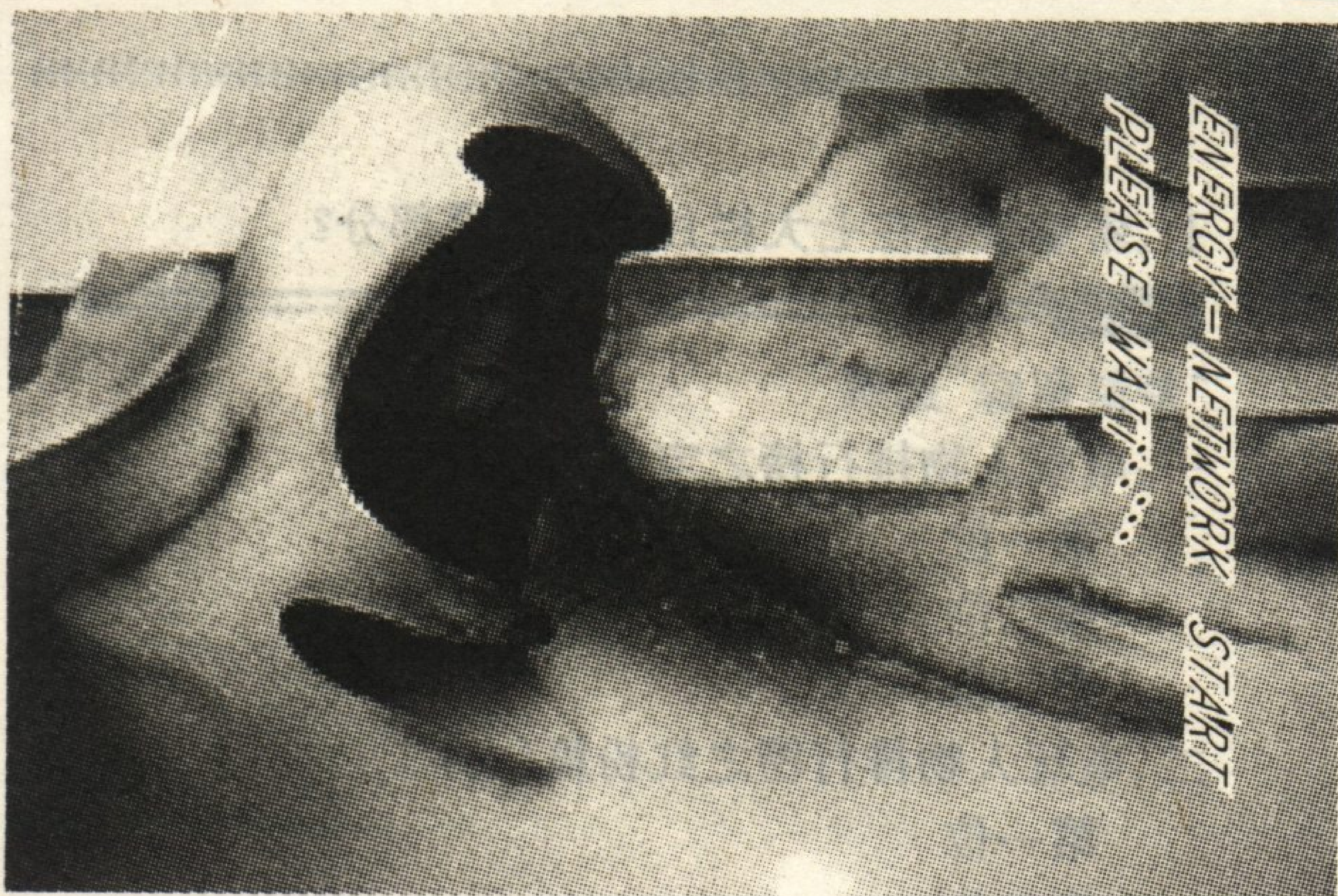
超攻略道场：★(既少得可怜，又不太有实用性，看这上面的攻略，还不如去买《电子游戏广场》呢。)

编读往来：★★★★★(这栏目不错，能让读者之间互相沟通)

广告：★(不说你们也该知道)

副刊：★★★★(虽然BLUE野心挺大的，但确实很有才干，这栏目不错，只是连载漫画少了国人的。

——杭州 赵廉



Road DATA 3。(路径,档案三。)
声音录音程式,ON。
晴。
今天也很寂寞。
在北京又有雨。
肮脏的,夹杂尘灰的雨。
今年多雨。

1999年,传说中的约定之日。
可惜这是连你们电脑啊,也不知道的呢。
人类的意识无法到达的领域。
1　0。
只用零和一,就能表达所有的事实和现象的世界。
只有电脑可能的,简单的没有虚饰的空间。

OPEN DATA = "Reminiscence. rtf"
"要我说真话给你听吗?事实上你只是为了自己罢了。什么回报也没有,却能够在这样漫长的时光中持续保有这分执着,是因为你把这个执着当做逃避所罢了。说什么失败者胜利者的,结果你只不过是想从现实中逃离而已。所谓的理想只不过是白日梦罢了。对吧?你会这样做,完全只是为了你自己。你只是以那分感情在支持著你自己罢了。"

是的,是以,那分感情一直在支持着而已。
所以,或许今天也许会就此远去。
Delete Reminiscence. rtf

"会为一件事情付出,是因为那件事情给了自己别人无法体会的经验及学习。之所以能够付出,是因为自己已经从中得到了什么。我真的是这样觉得的。所以,即使是现在已经不再为之感动的作品,却还是永远记得当初它们带给我心灵的悸动、感动以及慰藉,对它们仍然抱着感谢的心意。会想要求回报的付出,只是施舍而已吧。说得好像很了不起,其实我只是想说"只要问当时付出的心,不要问事后得到的回报"。这样子心里也会觉得好过些。或许回想自己的青春时,"天哪!我为什么把时间浪费在这上面"或许会这样想,但问问自己,若是重来一次的话,自己愿意选择完全不同的一条路吗?我的话是绝对不后悔的。因为我觉得这个世界带给了我许多珍贵的回忆与快乐……"

绝对……不后悔吗?

Document Reminiscence. rtf is read only. Are you sure you want to delete?(y/n) Y

真的很容易呢。
所谓放弃,也不过是一件非常,非常容易的事情吧。
一直以来,所执着的东西,只不过是这样吧?
甚至不明白,为什么,要执着。

"人们将不再坚持的这件事,以达观或有智慧的放弃美其名,好让自己找理由脱罪,求得心安……虽然说「择善固执」,但要坚持所有的人都认为是恶的「善」,真的是非常困难的一件事。而且所谓的善恶,现在已经没有一个固定的价值观来判断了。所以我觉得自己应该要对自己所选择的道路坚持下去,当然,时时反省也是很重要的,但是重要的还是不要轻易后悔放弃吧。"

录下这样的话的时候,是,想到了未来可能的情形吗?
不要……轻易的放弃……。
Document Reminiscence. rtf is read only. Confirm to delete?(y/n)
……
N
Document Reminiscence not deleted.
Press Return to continue……
雨应该停下来了吧。
泥土的气息。
透明的风,碧青的空。
樱花是盛开的季节吧。

你们是我可爱的朋友呢。
可是,总是只和你们在一起,也是不行的呢。
怎么啦?生气了吗?
因为说到别的地方了吗?
……
真小气。
其他的,下次再说吧。
喝茶要迟到了呢。

DATA 3。SAVE。(档案三,存档。)

UserName: SUNSUN(使用者:桑桑)



读者调查

从99年第一期开始，为了及时得到读者的反馈，也为了能在第一时间改进自身杂志的质量，我们将每期都进行读者调查活动。而每隔半年便会举办一个大规模的问卷调查。希望一切支持《电子游戏与电脑游戏》的读者和《电子游戏与电脑游戏》的一切朋友都能积极参与。每期问卷调查都将抽出五位读者，赠与连续三期杂志，而每半年的大规模问卷调查，更会抽出十位读者，赠与半年杂志及我社出版的最新电玩书籍两册。为鼓励及答谢读者，特将"心座"与调查幸运读者归于一处，同样送上赠刊，略表心意。

问卷

VOL.1

对杂志的总体评价

一、您认为本期杂志可得多少分？

○100分 ○80分 ○60分 ○40分 ○20分以下

二、您认为本期杂志的主要优点？

○信息 ○实用 ○具欣赏性与收藏性 ○具知识性与趣味性？

三、您认为本期杂志的主要缺点？

○陈旧 ○实用性低 ○可看性低 ○印刷差

VOL.2

对当期杂志的具体评价

一、您认为本期"业界传真"栏目

○新 ○ 较新 ○一般 ○略旧 ○极旧

二、您认为本期"新作指南"栏目

○新而全面 ○较全面 ○一般 ○不理想 ○极差

三、您认为本期"风云论谈"栏目

○精采 ○较可看 ○一般 ○单调 ○无趣

四、您认为本期"超攻略道场"栏目

○很满足 ○有用 ○一般 ○略差 ○无用

五、您认为本期"纵横四海"栏目

○精采 ○具知识性 ○一般 ○枯燥 ○ 不想看

六、您认为本期"编读往来"栏目

○精采 ○具趣味性 ○一般 ○沉闷 ○无聊

七、您认为本期"漫园"栏目

○精采 ○具观赏性 ○一般 ○不足 ○乏味

VOL.3

本期点评&展望

一、本期最好及最差的文章是？

(三期为最好：圣典的谜与暗号；最差：圣典的谜与暗号)

二、本期最佳及最差的图片是？

(三期为最好：最终幻想Ⅵ；最差：死亡赛车)

三、本期给您留下最深印象的作者或编辑？

(三期为作者：林檬；编辑：BLUE)

四、希望看到什么新栏目？

五、希望看到什么文章？

六、希望杂志在印刷排版方面有何改进？

七、希望杂志在七大栏目中加强哪部分？

VOL.4

"梦影留踪"选票

一、电玩人物排行榜之宝剑篇(男)

第一位

第二位

第三位

二、电玩人物排行榜之红粉篇(女)

第一位

第二位

第三位

三、电玩公司排行榜

第一位

第二位

第三位

读者简短附言

吕林玲 ♥ ♥ ♥

广西南宁市新民路43号

邮编：530012

陈 勇 ♥ ♥

湖北省武汉市硚口区解放大道宝丰二村一30号6楼一号

邮编：430030

张 健 ♥

河北省唐山市路北区74#134——4——203

邮编：063020

幸运读者

刘 佳

武汉市武钢乌龙泉矿工人村15-2-1

邮编：430213

张翼凌

上海市闸北区虬江路821号607室

邮编：200071

叶 俊

上海市杨浦区控江三村135号20室

邮编：200093

刘向宁

广州市白云区陶行知中专二(10)班

邮编：510515

章 伟

四川省彭州市外西街213号三单元三楼(锦竹苑)

邮编：611930

克劳德





生日:8月19日
出生地：尼布尔海姆
血型:AB型
身高:173cm
年龄:21



经典画面尽收眼底
英雄的人格往往封闭
在无奈面对现实的神情中

宝剑篇

梦野留踪

红粉篇









生日:7月28日
出生地:宫城县仙台
年龄:17
血型:A型
身高:173CM



战火纷飞中的少女
全都试图掩盖天性呢
只有不变纯真清新依然

真宫寺樱花

"梦野留踪"幸运读者

余光裕　广东汕头市金砂西路机械厂内四座201
邮编:515031
第一投票对象:碇真嗣、SEGA

田刚　安徽省蚌埠市龙湖一村6栋2单元16号
邮编:233000
第一投票对象:克里斯、KITTY-N、ENIX

贺润恒　广东省中山市翠亨镇石门杨贺村53号
邮编:528454
第一投票对象:八神庵、上坂崎由莉、SQUARE

余寅　上海市徐汇区康健路105弄9号604室
邮编:200233
第一投票对象:八神庵、玛丽

刘东　河南省商丘市梁园区凯旋中路435号宋国商场
邮编:476000
第一投票对象:斯科尔、莉诺娅、SQUARE

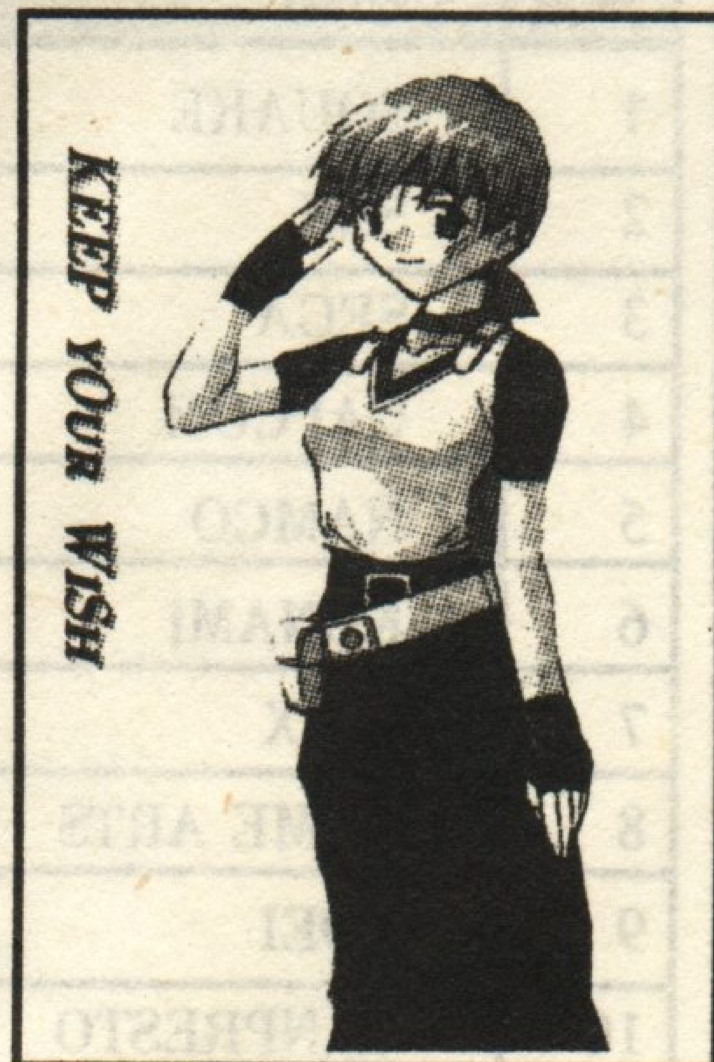
游戏规则

电玩人物排行榜之宝剑篇　红粉篇

请于各种游戏作品中（不限类型及机种），选出男女各三位角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志"梦野留踪"专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之编撰相关小说及漫画。

电玩公司排行榜之业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择（例如99年3月号不得选择98年11月27日所出之DC版《VR战士3》，若欲令SEGA进榜则需选取该公司最近其他作品）。



注：榜首人物最多可在专页上连续出现两回，余下按名次依序登出。

第四期 梦野留踪 NO.4

电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	八神庵(KOF)	1243	998
2	碇真嗣(新世纪 EVA)	812	623
3	克里斯(KOF)	692	577
4	克劳德(最终幻想Ⅶ)	472	319
5	草稚京(KOF)	456	328
6	二阶堂红丸(KOF)	358	287
7	斯科尔(最终幻想Ⅷ)	331	72
8	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	270	181
9	七枷社(KOF)	247	164
10	橘右京(侍魂)	158	100

该如何评价这几期的排行榜呢，八神难道是不可逾越的高峰吗？在代表着 SNK 成功的同时，也显现着玩家主观情绪的苍白。这期最显眼的便是斯科尔的奇峰突起了，这不用说便是"FFⅧ"热卖的直接作用，不过看来媒体的刻意包装是能轻易影响到消费者的价值取向的，当然向着真嗣人格的靠近也是一种无意的巧计，不过从形像符号上来说，两者的内涵相差太多，"FFⅧ"从艺术上而言，也不能算很成功。上一次说过，主角总最易吸引玩家的第一眼注意，这一期完全印证了这句话。这个局面不打破，排行榜不会有大的变化，因此从下期起，将根据当月得分来排名，当然，累积分是永远加算的。

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	绫波丽(新世纪 EVA)	1024	711
2	真宫寺樱花(樱花大战 2)	604	312
3	不知火舞(KOF)	587	312
4	列欧娜(KOF)	550	289
5	雷妮(樱花大战 2)	491	328
6	藤崎诗织(心跳回忆)	478	270
7	莎米(KOF)	366	279
8	莉诺娅(最终幻想Ⅷ)	253	36
9	玛丽(KOF)	252	169
10	艾娅(寄生前夜)	249	210

女性角色中的情况也是如此，莉诺娅一举跳上八位，并且以其开朗倔强的性格，有很大的机会能向前几位女主角挑战，不过这一代作品中感人的剧情设置并不太多，开句玩笑，竟然没有一个重要角色中途…实在很是不爽。上期带着种幸灾乐祸的心情希望看到诗织、舞、樱花三姐妹能走到一块，但现在看来阴谋未能达成。像编辑部那个带角的家伙，苦苦守着诗织，真不明白是为什么。像暗黑魔导士就比较聪明了，KING 不知死，不慎对人造少女言及几句腹诽之辞，不用自己出手，笔诛口伐骂到现在，嘿嘿，我们都该学习学习呀。不过，看起来，美娜是永无出头之日了，甚至莎拉，甚至艾莉丝！地也，你不分好歹何为地？天也，你错勘贤愚枉做天！何时躲在阴暗角落中通过作弊来改变历史和抹杀别人应得的名份呢？哈哈。

电玩公司排行榜

排名	公司	累积分	前期累积分
1	SQUARE	699	472
2	SNK	580	394
3	SEGA	572	308
4	CAPCOM	472	254
5	NAMCO	449	226
6	KONAMI	403	230
7	ENIX	255	118
8	GAME ARTS	177	59
9	KOEI	162	81
10	BANPRESTO	157	84

NAMCO 的方向终于有了一个明确的表示，那么 SQUARE 呢？DC 版的"FF 外传"是真是假？PS2 上出现的第一款作品是"FFⅨ"还是"野心之战 2"？你说！你说！你说！（青筋暴出状）SEGA 不用多说，DC 的表现既令人满意，也确实有不少不安定因素存在，只能祝福她走好吧。最悲哀的却是 NINTENDO，随着新机资料的逐步公开，64DD 的出现还能付诸实现吗？看到那些寥寥无几的忠实拥护者在纸上用力写下的这串字母，真的有些悲伤，山内呀山内，何时才能"觉今是而昨非"呢？好在个人最喜欢的三个公司（SQUARE、SEGA、NAMCO）都在五名以内，那么，出来吧，烟花！

玩友神州社

为推动电玩事业的发展，将中国玩友团结成一个大家庭，由我刊编辑策划、发起的玩友俱乐部——玩友神州社正式成立！现向广大读者及一切热爱电玩的朋友征集会员。报名者请将两张一寸报名照、个人简要档案及我刊任意一期读者调查表寄来，不收取任何费用。经我们审查后发与入会者会员证，其后便能参与玩友神州社及我刊的一切电玩活动。我们计划于全国数大城市中开设分会，在广大会员中选举干事并聘纳一定的地方记者，且草创首开华夏先河的玩友等级分制度和电玩武林等级分制度，希望能为中国电玩事业的发展作出一石之力！

神州社策划之一

玩友等级分制

为体现热情玩友的事迹，特开设玩友等级分制度。凡属“玩友神州社”的会员，均能按照附表一的规定累积 EXP 数值，并每满 10 分予以一次 LV. UP。同时，等级分又作为另一数值——MP 值的参照标准，按附表二的规定，通过消费一定的 MP 值来参与特定的活动。MP 值的消费不会影响到等级分的终身累积，并且在我刊每期的“神州社专版上”将公布等级分排名前十位的会员。

附表一 等级分累积标准

一．凡于我刊及其他电玩、漫画杂志上发表任何作品的会员，均可按每千字或每格（漫画）的标准获得 EXP15 分（于其他刊物上发表的作品需寄来样本或复印件）。

二．凡参与我刊活动并由我刊揭载的会员（如心座、排行榜及读者调查的幸运读者等），均可每次获得 EXP10 分。

三．凡参与其他正式有关电玩的活动（如由日本电玩厂商组织的正规电玩大赛）且获得一定荣誉，可在提交相关证明后获得 EXP30 分。

四．凡进入电玩企业的会员均可获 EXP40 分；凡有参与的电玩作品投放市场可获 EXP60 分。

五．成为会员可获 EXP5 分，成为各地干事及特约记者可获 EXP40 分。

附表二 MP 使用准则

一．LV3（30 分）以上，可优先登上 FAN 园，消耗 MP 值 15 点。

二．LV6（60 分）以上，可获我刊编辑或作者签名卡片，消耗 MP 值 40 点。

三．LV10（100 分）以上，可于刊物上点登图片，并打上对特定对像的祝福，消耗 MP 值 60 点。

四．LV20（200 分）以上，可刊登其公开信一封或电玩生涯文章一篇，以向广大玩友交流，消耗 MP 值 85 点。

五．LV35（350 分）以上，可成为我刊地方记者，消耗 MP 值 250 点。

六．LV45（450 分）以上，可成为我社地方干事，成为我社代表，消耗 MP 值 400 点。

七．LV60（600 分）以上，我刊将开辟专版对其进行专访，并进入“玩友神州社历史名册”，消耗 MP 值 400 点。

注：以上各项可能存有遗漏，于日后进行补充，附表二中除第三条外不得重复使用。

会员名录 第二期

NO.	地区	姓名	LV	EXP	MP
NO. 0043	广东汕头	余翼	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0044	广西柳州	黄光明	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0045	山东齐鲁	王伟	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0046	上海南汇	周诞	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0047	广西南宁	赵鸿翔	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0048	江西九江	王波	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0049	江苏南京	杨晰	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0050	陕西西安	吕浩亮	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0051	四川成都	郭子威	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0052	山东青岛	邵凯	LV. 17	EXP170	MP170
NO. 0053	河北邯郸	徐利华	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0054	浙江杭州	陆晓辉	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0055	北京宣武	张帆	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0056	重庆渝中	罗崎	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0057	北京航大	沈剑峰	LV. 2	EXP20	MP20
NO. 0058	上海宝山	董冠军	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0059	广东惠阳	吴建华	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0060	上海虹口	陆益	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0061	江西南昌	刘晨	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0062	安徽铜陵	计日恒	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0063	天津红桥	顾磊	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0064	广东汕头	张伟斌	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0065	天津红桥	赵亮	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0066	四川宜昌	陈胜	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0067	广东开平	何冰	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0068	广东开平	谭新维	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0069	天津河东	阎续	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0070	河南许昌	刘阳	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0071	辽宁鞍山	严寒	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0072	湖北仙桃	李辉	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0073	河南开封	刘亨	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0074	湖北襄樊	杨洋	LV. 1	EXP5	MP5
NO. 0075	上海徐汇	余寅	LV. 1	EXP5	MP5

LV. UP!

NO. 0001 薛一丹 LV54 ~ LV66 EXP660 MP575

本社活动业已展开，具体如何参与也有了先例。0001 号会员薛一丹再次走于其他会员之前。在本月，0001 号升级至 66 级，EXP 与 MP 同时上加 115，但由于薛一丹参加了第四项活动，因此消耗 MP85 点，剩余 575 点，而 EXP 终身累积，仍保持 660 不变。通过这一例子，想必大家对于等级分累积规则很清楚了吧。此外需注意的是，参加活动时所刊登的有关文章、图片不能作为累积参照。

凡升级会员皆由本人来信上报，由本部收到之日起的下期杂志进行公告。请会员做到一月一报，自 99 年 7 月起，超出三月以前的会员业绩不予累积。来信上报务必寄至：北京清河邮局 062 信箱（100085）“玩友神州社”收。

姓名：刘阳娰
地址：重庆合川市第一中学高三(5)班　邮编：401520

你终会离开
——玛娜的价值

尽管，现在你我是多么接近，但结局里却没有你。

作为插入故事里的原创角色，短暂的存在是你的命运。但我无法理解，你为何要来？为何插入我的生活？只是为了让我悲伤，为了换取大家短暂的感动？……

永远无法忘记你到来的第一天，朴实无华的身体周围舞动着热情与温暖，我没有发现，自己正在转变。当你突然从后面抱住我，一股暖流充满我的胸口。你是在依赖我吧？谢谢！我很想说，谢谢你的信任，为了它，我要变得勇敢！

但你始终都要离开，留下美好的回忆和已懂得照顾自己的我。虽然连你离开的原因都不知道，但你留给我的决不只是感动和悲伤，更重要的是勇气和力量！无论以后的故事如何曲折起伏，有多少悲欢离合，甚至以后的故事再也不会提到你，但是，在我最为关键的时刻，我相信，你都与我同在！美丽的ANGEL少女，钢铁的女友！

FAN园

姓名：张烨桦　性别：女　年龄：比YUKI小三岁
电玩情话：失恋万岁　爱好：漫画、SS、ARC
地址：上海市卢湾区嵩山路69号卢职中心广告二(1)班
邮编：200021

这能算失恋吗？我不知道！我只知道现在录音机里放得是许茹芸的《日光机场》。

记得第一次见到草薙京是1997年的事了，算一算也差不多有一年时间了。而今的我也早已成为了游戏界的一员，是因为那奇妙的"爱"吗？是的吧！第一次知道京有女友时，是98年3月份吧！于是雪进入了我原本平静的生活。无法克制自己的我把有的"怒火"，"仇恨"全发泄在每一个有雪的角落。然而，97暴机画面中的一个镜头在一片刺眼的光里，我呆住了，不知道这句话为何有如此魔力，当时我的心中竟没有一点所谓的"怒"，只有静寂。

祝他们幸福！放弃了……为什么不呢……

这能算失恋吗？我不知道！我只知道我会继续支持京的，是的，永远，永远地支持他，感谢那份神奇的"爱"……

FAN园

各位编辑及读者：

你们好！



还记得我吗？我是CHRIS的超级FAN—B·C·S丹哟！回想登"FAN园"之前，我是没想过有人会给我来信的……心里只想着要告诉大家："我喜欢CHRIS"而已……但是到现在为止，我收到的来信已冲破了300大关……多可怕……

虽然有一小部份来信者不是CHRIS的FANS，但也为我画CHRIS等等，我真的好感动哦！呜……(感动到哭…)原来，从我收到的第一封信起，下定决心要给所有给我来信的人回信…但是现在…还有6、7十封信未能回…其实有两个原因：其一，因为金钱不够…我已把自己的所有的零用钱用来买邮票、信封、复印画、洗照片…其二，因为时间不够…

平均每天都收到6、7封信，有一次最多在一天里收到24封信，当晚，几乎不能睡……到了现在，我身上的最后的零用钱已全部用完了……再怎么去偷(?)去抢(?)也只能每天回2、3封信…呜…现在离会考也不远了，学习越来越紧张，所以有许多信都回不了…因为如此，我打了许多电话给一些给了我电话号码的人，后来，老妈不肯，把我×了一顿…(真惨)在这里，我向一些收不到我回信的各位说声："非常抱歉！"

诉完苦后，就说一些快乐的事吧！给来信的人的人中，有许多人都画了可爱的CHRIS给我，有的画得像真正的插画家一样漂亮！有些还给我找来了许多关于CHRIS的资料，还有的送贺年卡、大招贴等等……我都高兴得就要晕倒了……

另外，在这里，我给大家回答一些问题吧！许多人问我的笔名"B·C·S"何解，其实是"BENIMARU"二阶堂红丸英文名的头一个字母，加上"CHRIS"，克里斯英文名的头一个字母，还有"AFIER"萨菲尔的头一个字母，再加上我原名的"丹"，就成了"B·C·S丹"了！大家又一定会问"SAFIER(萨菲尔)"是谁吧！我想大部分给我来了信的人都知道，SAFIER是我为CHRIS设计的女朋友(?)，有些人说，CHRIS才14岁，不适合有女朋友…我也想过…而有些人又说，SAFIER很可爱，很适合CHRES(高兴!)♡最后我决定，SAFIER暂时就作为CHRIS的女性好朋友吧！(笑)

还有，其实我跟本没想过，CHRIS会这么多FANS的……我想搞个叫做《CHRIS FANS CLUB》的联盟会，但是由于没有资金，不够时间，所以不知从何做起…如果大家不什么高见，也可来信告诉我哦！

还有，大家都很喜欢我设计的"CHRIS信纸"呢！好高兴啊♡！

上次去了一趟广州，终于找到了由"SNK新世界乐曲杂技团"演奏的《格斗之王'97》与《格斗之王'98》的CD，和《樱大战》及《樱大战2》的《歌谣全集》，还有《浪客剑心》的原声CD，实在太幸福了……《浪客剑心》里有濑田宗次郎的歌曲，是由他的声优——日高のり子唱的。而《樱大战2》的《歌谣全集》，有雷妮的声优——伊仓一惠唱的。在《格斗之王'97》及《'98》中，当然少不了我最喜欢的CHRIS的声优——绪方りお的表演，因为没有打斗时一些杂音的影响，令CHRIS的声音更为亲切、可爱，他的声音具有磁性又夹带着温柔……每天都能听着CHRIS可爱的声音……啊……我真是幸福到了极点!!♡

最后，我向一些收不到我回信的各位说声："Sorry"再向所有给我来信的各位说声："Thank you vrey much!!I Love You!!♡"。

P·S：还有一件最最重要的事！大家别忘了5月3日是可爱的CHRIS的生日哦！♡一定要好好为他庆祝一下，我已买了一大堆CHRIS最喜欢的布……丁，来迎接5月3日的来临！你们又怎样来庆祝这盛大的节日呢？(笑)

P·P·S：还有给我来信谭剑开大哥，你叫我回信到你家，但是没有告诉我你家的地址！快快来信告诉我吧！拜托!!

祝大家：祝口常开！

B·C·S丹

战国之三　暗夜

刺破漆黑浓稠的暗夜，突然，一道火光冲天而起。

我焦躁地挥动鞭子，赶开浪一样层层挨挤在身前狂乱的人群，催马快步奔到屋前。屋前的空地上，横七竖八躺满了我忠诚部下的尸体。在他们黑色的铠甲上，鲜血已经凝成了神秘的紫色，仿佛暗夜里绽放出一朵朵美丽的桔梗花。

而在走廊那边，到处飘动着敌人洒满殷红血迹的白衣，被火光映照得如同朝霞般绚烂，宛如傲雪盛开的一簇簇红梅。多么纯洁而凄丽的景象啊，终究，他们都不过十几岁的孩子而已。

橙黄色刺眼的火焰，从屋子每个缝隙里喷卷出来，仿佛地狱中八个头的毒蛇。喷出，然后迅即消融于暗夜中，然后再次喷出。所有人都停止了叫喊，走廊上下，仿佛夜与昼截然分割的两个世界。而在这使人心悸的沉寂中，突然有脚步声响起，那个人，也是白衣，右手高举着火把，终于出现了。

他狭长冷峻的面孔，被火光映成了斑斓五色，他一向深不可测的漆黑的瞳仁，此刻却喷射出火焰般妖异、摄人心魄的光芒。

所有人都不由自主地后退去，只有我依旧立马站在他身前。我们曾经是那样亲密，我们曾经共同挥舞长剑想要劈开这混沌的世界。终于，混沌被劈破了，明与暗分成截然不同的两个世界，他站在雪白天宇的顶点，而我，无反顾地选择了暗夜。

他望着我，在火光中仿佛金刚力士般，一动不动地望着我，目光中，有七彩在变幻流动。我知道隐藏在黑暗中的自己，看起来一定象一个地狱中的魔鬼。然而不，真正的魔鬼应该是他——是高举火把想要烧尽一切的天使般洁白而绚烂的，我眼前的这一个人。

火势蔓延开来，身处暗夜中的我，也已经感觉到那股可怕的灼热了。他的身影，在火光中怪异地颤抖起来。不知道是真的，他终于害怕了，还是仅仅火光和影给我的错觉。我想要放声大笑，然而我的手却不由自主地在颤抖。

那人倒突然笑了，笑容如朝霞般绚烂，又如晚霞般黯淡。他先是右半边脸稍稍颤动，接着左边嘴角斜斜咧了上去，眼中妖异的光芒更盛，看那嘲笑一切的笑容，倒仿佛我是一个失败者一样。他笑了，虽然以前我一直以为他不会笑——他只会发怒，瞳仁里也似乎只有极度兴奋和喋血的火焰。火焰燃起，立刻千万人头落地。

但是，在这一刻，在他生命的最后一刻，他竟然笑了，目光中充满了对我、对我们，乃至对整个世界、整个人生无尽的嘲弄。他笑着，转过身去，就这样一手高举着火把，走向熊熊燃烧的走廊的深处。

我望着他的背影，他的背影渐渐消失在摇曳的火光中。火光仿佛正在无限地膨胀着，暗夜越来越渺小。我不由缓缓地向后退去，退回到无尽的黑暗之中。

光与暗，终于有着明显的分界了。而我黑色的铠、黑色的盔、黑色的眸子，和他雪白的衣裳、雪白的肌肤、妖光闪烁的瞳仁，仿佛相隔数亿个劫波，在默默地对峙。

他已经死了，但他依然存在。他火一样的热情，他火一样的温暖，和他火一样的破坏——我知道，黑暗也知道，他依然存在。

樱：

离别的日子过得还好吗？可千万要珍重呀，远方的我无时无刻不再惦记着你，在心中为你默默祈祷，祝福……

海风又吹起来了，卷起了朵朵浪花。船，每一分——每一秒都在不止前行，将浪花一朵朵抛向身后；飞起的浪花破碎了，那碎片像极了帝都的樱花——都是那般的无瑕，当浪花一朵朵地破碎，在视线中消失不见，我知道，樱，——你我之间的距离又拉大了一些。

船上的生活是孤寂单调的，尽管身边有不少善解人意的伙伴，他们会想尽办法，试图让其他人都开心起来。每次碰上这种情况，我总会微笑着投入其中，以免扫了大家的兴，虽然我心中有些冷，有些不情愿。当我一次次地重复着这善意的欺骗时，心也日益麻木起来；可我又不得不这么做，樱，你能理解我此时的心情吗？

我真想念在帝都的日子啊。还记得我们共舞的时刻吧，樱。那时，我真希望时间能凝滞下来，留住那美好的一瞬，直到永远……船上也是有舞会的，在豪华的大厅里，一对对红男绿女纵情跳跃在闪烁的霓光之中，这种时候，我一般是坐在厅旁的咖啡桌边，体味着喧哗之外的宁静。偶尔有人邀舞，我没有拒绝；机械地踏步之间，被刺眼的镭射光模糊了眼睛，眼前的舞伴幻作了你可爱甜蜜的笑靥。我迷失了，拉着舞伴伴着节奏尽情狂舞。然而，一曲终了，陡然惊觉握住的并不是你的小手，而是……心中的甜美和愉悦顷时化为乌有，留下的只有莫名悲哀和苦涩。

……

咖啡是船上流行的饮料，以它那浓郁的醇香赢得众人表睐。但是，当你享受完其中的香醇之后，咖啡已在胃中被消耗殆尽，余下的是让人无法回避的苦涩。与其如此享受香醇，我倒情愿选择带有辛味的茶。樱泡的茶总有一丝辛味，但当我静下心来，细细品尝味，有了这样奇妙的体验：茶的辛味只是暂时的，当茶在身体中蒸发后，那悠悠的茶香会弥漫开来，笼罩整个身心，让人久久不能释怀……

……

船上唯一的乐事便是独自一人，静静地坐在甲板上，映着皎洁的月光，一遍一遍翻看着临别时你送给我的信。默默地感受着字里行间所留下的你气息。看着照片上你活泼无邪的面容，平日那麻木的心开始复苏，但很快地，不尽的思念如潮而出，占据了整个心灵……古人云，海上生明月，天涯共此时，而今，皓月当空，你我却天各一方，饱 着绵绵的相思之苦。很快地，很快地，我即要踏上异乡的国度，不知同一片月光下的我是否已做着甜甜的梦？

再过几天，帝都又会再度樱花绚烂，——异乡没有樱花，到那时，请你摘一朵寄给他乡的我，让我重温久别的暖暖的芳香，好吗？

珍重！

大神一郎　谨笔





战国之三～暗夜　文 赤军

信　文 苏庶泉

那点点簇簇的红花在我面前漫了起来，纷纷扬扬地，仿若满天尘嚣都在这凄艳的影痕中平静下来。

我惘然举着手臂，看着浑圆的红色细珠沿着刀身缓缓滚落下来，缓缓地拖出一道极淡的痕迹，缓缓地没于地上的暗凉夜雾中。那孩子躺倒在他怀中，我听不清他们的对话，更辨不清孩子伤口处绽放的红花的形状。像是独坐枯井院落看着天空慢慢变亮一般，他的眼中闪动着一道清亮的弧光，这样的神色是我十几年中第一次看到。本来以为，他的双眼永远都如一潭死水，清幽但不起微澜，没想到，在我心目中对世事冷淡的大师兄却也……

风若神游，在我额头悄然掠过，我昏热的头脑慢慢冷却下来，而与此同时，那孩子也慢慢地闭上了双眼。眼皮合拢，合拢——我的心也在一寸寸地下沉。不知为何，我感觉自己与五年前一样怅然握着刀，但心情却不似那般悲愤，而只是有阵阵的悔恨。是孩子将我领来，是孩子使我见到了她，但最后，却以我手中冰冷的刀结束了那幼小的生命？

他的纵声大呼震动着我的耳膜，一样的刀光，一样的劲风朝我头顶扑来。我不动，我也没有闭上双眼，只是恍若出神地在等待着。在这刹那，我突然感到异常的好笑，五年前，是我挥臂砍向呆不动的师兄，而五年后，这样的境况再度重现，只是位置有了转变。五年里每一次宿醉后的狂乱，五年里每一次朝着旷野嘶声呼喊，都将在一片黑暗中消弥形迹，只余下悔恨、不平、愤怒伴着我步入幽冥，凌厉的刀风使我想起什么，又似没有任何记忆。

但我没想到，那道长弧到了我的头顶又硬生生地定住，而与此同时，师姐那金色的长发在面前突然展开，枪尖刺入了师兄的臂膀——与我的刀在五年前的同一位置着落——又度绽起片片飞红。我如被电光劈裂，脑中苍茫一片。其后的一切都如隔着纱的影画戏在我眼中过场。

他默默离去，经过她的身边拔风飘拂如暗黑火焰；她若石像般静立许久，朝我一瞥后也离开了这个幽深的树林，金发摆动的韵律依稀可辨，但我脸上被那目光烫伤的部位正自隐隐痛着。我像失去灵魂一般不知身在何处，等到渐渐醒过来，积聚了全身力气却自喉头喷涌而出：

别——走——

余音袅袅中，空中滴下了条条细线，而那一团金黄的幻影也被冲淡，淡下去，淡下去，终至渺无。我站在夜深雨寒的树林中，我感受着雨丝打湿我头发的节奏，我终于明白过来，自此以后，我将不复再拥有往昔，甚至不存现实的任何意义，在人间，伴着我的只剩下干燥凄黑的——

森森

曾经欢天喜地　以为就这样过一辈子
走过千山万水　回去却已来不及
曾经惺惺相惜　以为一生总有一知己
不争朝夕　不弃不离　原来只有我自己
纵然天高地厚　容不下我们的距离
纵然说过我不在乎　却又不肯放弃
得到一切　失去一些　也在所不惜
失去你　却失去　面对孤独的勇气

——虽然我不停念叨着王菲的《只有我自己》但那自欺欺人的浊浪时而将我淹没，雪，你能解救我吗……

枫

最后一滴酒滴落我的喉间，微凉带来的舒适浸润我周身。我慢慢起身，走在青石铺成的街道上。虽然醉意总是牵引着我的衣袂，但处于极端清醒中的我却不曾使脚步摇晃一下，街景轻轻地起伏着，孩子们在我身旁肆无忌弹地飞跑，无边的风筝悠然飘摇。我在暖烘烘的繁尘俗嚣中穿行，我的所有行止使自己看来百无聊赖。我站到了略高的石墩上，看不见的流云在我头顶随意彷徨，风牵系发梢，我的目光漫随空中飞絮，我没有任何的方向和目标。

正当我出神时，却有一个人踉踉跄跄跌倒在面前。虽然我自己也在酒气中渡日，但那人满嘴的酒气却让我皱眉。他用双臂支撑着站了起来，方想走路又腿部一软，坐倒下来。我站着看他如杂草一般的头发，他无意间抬起头来，浑浊的瞳孔注视着我，呆了片刻后却突然双手抱住我的脚干嚎着。我的目光停留在他污秽的发窝中心，脚步的阵阵抖动令我不厌其烦。换作以前，我一定会将这人拽开，因为我最看不得男人的颓相，但现在我只是借力挣开，跳下石墩，自顾前行。

谁都是这样，都是不顾他人的自私小人。

我停步，讶然转头看了看他，而他那泪眼模糊的脸上却现出一种笑容，一种如同不劳而获的得意笑容。

"哈哈，傻瓜，哈哈……"

我继续前行，不愿意再理睬这个疯子。"哈哈，傻瓜。全都是傻瓜。到头来，谁都得不到她。傻瓜……"我听着他又哭又笑的声音在背后越来越轻，我有点出神。风在我面前开合不定，天光也在风声的止息中沉淀下来，逐渐洗刷成为一幅墨蓝。当我醒悟过来，发现自己已绕着城周走了一圈。我举目四望，决定不了往哪条去路而生，但一个奇异的场景却让我驻足。

两个武士正对峙着，一个刀拟正眼，一个拟上段，他们的喘息清晰可闻，他们脸上的汗水弯曲下盘，两道眼光中藏着深深的疲倦，而决意却自闪烁不停。不知这样并峙了多久，风一遍遍地牵扯他们衣襟，令我觉得气闷无比，不由大声地说道："是胜是负，一出手就知道了，你们要等到什么时候？"那两人一呆，但立刻又将注意力放于那死死的对峙中。

"何必如此焦急，你想他们早点分出生死？"

背后传来一个淡淡的语音。我回头，一个女子缓步而来长袖飘舞，木屐生痕，然而一片金黄色却如石火电光刺穿我的眼膜。我猛然转过头，震惊恍若巨石沉沉压着我的呼吸。那片金黄在我眼眸深处泅泳着、变化着、翻转成各种形状，最后散落为满天火星在我脑中轰然。一阵恍惚后我又平静了下来，那金黄、那身影在我心中稍作停留便飘离而去"虽然只是匆匆一瞥，其实正让我分辨出那女子并非是彷徨在我心边缘的人影，只是同样的金黄色头发让我惊心不已。我感觉到她正好奇地打量着我，一种令人不甚舒适的目光在我身周逡巡。我猛然想起那句话，"分出生死？"我转头看着她。她的脸上似乎浮着一层朦胧的薄雾，又似是午夜梦回时那犹在的睡意。

"很简单，他们是为我而决斗，胜者生，负者亡，如此而已。"

什么？我惊讶地看着她的眼睛，但那种仿佛不食人间烟火的淡然令人感到的却是对生命浑然不在意的残酷。背后那两名武士叱喝一声，一回合间强弱立判，一点冰凉的飞沫溅上我的脸颊，一人已倒下，而那女子却举袖掩嘴，盈盈欢笑了起来。胜者高声叫道："我胜了！我胜了！"满是血污的脸上笑意昂然。你！我正欲质问这以人命为游戏的女子，她却侧过头微笑着迎着我的目光，而那武士只是以嘶哑的声音欢呼自



图：火之影

己的胜利。

眼前一切就像是一出丑陋的闹剧，我不屑与顾，往前而行。“等等。”那女子不知为何紧随跟来。“吉小姐！请您别走！吉小姐！吉……”武士的唤声骤然中断，我能想像出他失望的表情。

我胡乱穿行着，但背后那细碎的脚步声却总是不即不离。空气窒闷，我站定，心烦地道：“你跟着我干吗？”那女子笑意依然地：“因为我身无分文，但是觉得又饿又冷呀。”她的语音总让人觉得有玩弄众生的意味，我鼻中轻哼一声，加快了脚步，而她却总是在后紧盯。足音一声声地敲打着我的心房，那样急促的节奏使得愠意在我体内增长。我骤停脚步，转头嚷道：“我不认识你，请你别跟着我，好不好！”她神情讶然地注视着我，脸上的笑意渐渐僵硬，又如风化般褪色。当我再度迈开脚步时，她悠悠叹了口气，在路边坐下，却又浑似不经意地轻轻念道：“雪，真是个好名字。多漂亮的金色长发呀。”我身体一震，却硬生生控制住自己不回过身去。若是在过去的五年间，这个名字带给我的必然是灵魂的颤动，我会为听到这个名字而狂喜不已，但现在，除了仿佛残梦般的悸动外，已不再彻底搅乱我行动的脚步。或许在那女子身上有着一番意外的经历，但我轻轻咬了咬牙，绝决而去。她在那里静坐哼唱着一支曲子。

我独行，我笔直的身躯逐格跳跃着。我将在四野暗合的时刻恢复至生命初始阶段，洗净一切的尘垢，我心神如同白纸，无意等待着墨。



空气已经沉重得将要压倒一切事物，我回顾城中一片寂静，唯有那幢小楼独燃一点灯火，于是便往那儿走去。几片花瓣在空中掠过，又翻滚向面前的地上。我慢慢走近小楼，不甚真实的欢笑声缥缈如纸鹤倒影，在我耳边吹送着阵阵声声。我扬头看去，如风纱影之间旋舞的身形飘似飞仙，游走不休。或许我天生不是一个能安于孤寂的人，烟花之地甜腻的欢快也能吸引我。既然别无宿处，不妨在此耽搁一晚也好。我拾级而上，那歌声笑语也逐渐变得真切了起来。我在失神的酒客中间自顾找了一个位置坐下，随意地举盏而饮，并且随着音声乐律同观那舞影身形。

暗蓝的天空终于支持不住空气的压力，“嗤啦”一声泄下一道蓝色电光，那舞娘也随着音律的节拍回过身来。烛焰纱帘跳动，那金色头发如同被伞激荡的雨线，转过一圈。我不自觉地站起，我的视线与她眼光撞出火星点点。她的神色本是沉浸于乐舞的心醉神迷中，而在这一瞬间，却转为惊讶，却转为惊喜，却转为一种近乎得意的恍然。我在她嘴唇开启欲语时转头向楼下而去。

“站住！”

我不加理睬。

“你不想知道那个人的消息吗？”

我脚步一停，又恼怒地喝了一声：“不想！”便往楼口走去。“等等！”她突然尖叫一声，撇下满楼的酒客飞跑跟来。

我刚走到路上，大雨就已倾盆而下。那背后雨中的呼喊和“嗒嗒”的脚步声令我心烦无比，毫无来由地牵扯上这样一个不相识的女子，并且像是有人故意安排似地令她知晓我的样子，使我有种被人捏于指掌之中的感觉。这样摆不脱纠缠不清的境况，我生平首遇。

雨越下越大，我的视野不得一分清晰。背后突然响起一声惊叫，随后又是跌倒的声音。我下意识地转身，所见却是倒在雨中的她，发髻业已散乱，金黄长发被雨水恣意冲洗，但脸上恶作剧般的笑容却甜美异常。疯子，这个人是疯子，我不再理睬，想以快跑来摆脱。

别走——别走——别……

我发现自己走上的竟然是条死路，呆了片刻后只能回头。我低头思索着，片刻后却不自禁笑出了。我想遇上这种事可能会是冥冥中的安排，是为了惩罚我曾经犯下的错，或是为了谴责我至今不能为师父报仇吧。我无奈地任雨水将我一再淋湿，无奈地走到街口。

然而，在我眼前出现的却是在地上拼命爬着前行的她，更令人触目惊心的是她膝部的一道红印，她竟然将自己的膝盖也磨破了，究竟是什么让她如此执着呢？我呆视那凌乱的长发接近我的双脚，随后又扬了起来。她目光中惊喜一闪而没，又变为一种类似失望的沮丧，金发一晃昏了过去，我木然站着，雨水拍打着她最后那黯然的神情，我双眸中急遽地变换着虚光幻影，仿佛在不同时空中穿梭，仿佛在世间每个角落跳跃，我心神失控在那默淡的眼波中。

我惘然抱起她，将她带回小楼。那些尚在的酒客想来罗唆却被我一一踢下了楼。我将她放于席上，自己走到一边坐下。湿透的衣服紧贴着我的皮肤，雨水兀自从眼皮上挂落，纱飘动，雨声不止。我的心情再也无法平静。自从一年前那悲剧般的重逢后，我似乎已完全放弃了持续五年的回忆，甚至连为师父报仇之心也变得淡了，我怀疑自己是否有此资格。虽然他杀害师父的事实不容改变（不过有时怀疑在心中一闪即灭），但我岂非也犯下一个极大的错误，也毁灭了一个无辜的生命。我想使自己的心湮灭在单调乏味的行程中，我想放弃一切感情。然而，这个素昧平生的青楼女子却以语焉不详的意外侵扰我，令再度如纸船般颠覆在记忆的洪浪中。道场中尸横血泪的乱象，树林里刀光枪风的狂景，连同雨的凄惶，夜的阴沉，将这个小楼隔绝起来，楼外到处是血红的火光，到处是参差繁杂的 声响，到处是涌动的金黄激流。

夜雨的旋律上升到了顶点，她嘤咛醒来，见到是我，眼光一闪却装作淡然地说道：“想知道那人的消息吗？那你就必须在这里等上五天！”我默然看着她那张威胁我的面具，默然看着她直视的目光在不自觉地躲避着。我的心中有一股暖流淌过，我对着她额头湿濡的金发点了点头。她双眼一亮，站起了身来：“太……太好了。我量你也别无选择。既是如此，这五天你就得听命于我，当我的奴仆，知道吗？”她那装似冷酷蛮横的脸在我眼中摇晃：“你膝盖不疼了吗？”她一呆，方才省悟过来，“哎哟”一声坐倒。我不禁高声地笑了起来。

之后的五天是我当“奴仆”的日子，她会命令我去买各种稀奇古怪的东西，会去招惹浪人以便抽身一边看我与浪人打架的热闹，会用烛火烧死蝴蝶惹我生气，会做好吃的放在我面前又在我动口前夺走，会弹琴给我听又故意在曲至高潮时拨断琴弦，会将身体探出楼外险些坠下，更会一个人默然对着虚空夜月回头泪痕依稀。五天之内，我遵守约定没有问过一句有关那人的话，她那刁钻古怪的做法又几次令我不耐而欲离去，但这几天却由衷让我感到快乐，除了年少时任意结交陌生人外，这段际遇是我一生中最为舒心的。然而，时间却也在纱布上的酒液污痕里，却也在包裹小楼的霞暖风寒中，慢慢慢慢地跨过了每一个时分。

这一个夜里又下起了雨，虽然不甚剧烈，却也绵延。我静静坐着，地上的影子也悄然倾斜。她哼着曲子，摆弄着一个少年武士送给她的来自西汉的酒杯，看了半晌后忽然用力往地上一扔，晶光四射中她娇笑不止。我看着她的动作，心中不耐之极。今天不知为

何，我心绪总是不佳，似乎是一种困倦，似乎是一种憋闷，又似乎是一种颓然。看着她颤动的嘴唇，我不禁皱了皱眉。也似乎觉察到我的情绪，掩住口看着我。

怎么了？我做错什么了吗？

我摇摇头，她鼻中轻哼干笑一声，站起身来，朝着墙壁抚弄着那把中国剑。烛光闪耀，雨声轻响不定。

你上当了。

她语音显得异常冷淡。我一愣，还没反应过来，她却猛然回身，缓缓说道：

你上当了，我根本无法告诉你任何事，五天之约只不过是存心逗你，戏弄你而已。

我脑中轰然，一时竟似有些不能理解她的语意。我像是沿墙而上的壁虎一般缓缓站起，这个重大的意外一瞬间击毁了我的全部神经，令我几乎失去一切感觉。我双眼发黑地盯着她，她却脸色冷漠异常，浑不以为意。

你，说，什，么。

我一字一句地从齿间挤出一句话，右手不自觉地去抽刀。她目光随着我的手而移动，却又显出一种鄙夷。

本来就是这样，我不知道什么雪啊雨啊的，只是听过而已。因为闲得无聊，才来引你这个笨蛋。五天到了，你可以走了。不过，别忘了留下这五天的酒钱。

刀身与刀鞘磨动着，发出了极为难听的声响。我用力抽出，刀身上泛着幽寒的反光。然而她的目光却因此而显得更为鄙夷。甚至是一种自傲，似乎是在等待，又似乎全然不信我会有任何举动。

你，出，去。

我咬牙，挥刀，一片窗纱断裂，缓缓掉落在地上。她有些惊讶，注视着那铮亮的刀脊，我的目光也停留在上头，一时之间，小楼上一片死寂，似乎这一点光寒令时间，令一切都为之凝固了起来。我摆定着姿势，整个身躯如坚硬的顽石不能动弹一分，连她那有些木讷（可惜我辨不清其中的一丝焦急）的眼光也如液体般有形有质。

仿佛过了无数个世纪，她深深叹了口气（阵阵震撼我的大脑），从墙上抽出那把中国剑，似乎无比轻松地轻哼着走下楼去。楼板吱吱有声，我也一寸寸地颓然坐倒。难道人海中一线渺茫的希望也不过是恶毒的玩笑？难道这离奇的欢娱最终不过是凄惨的陷阱？我惘然望着墙上那兀自摆动的剑囊，忽然有一种可怕的形迹出现在我心头。多年以前，也是这样一个雨夜，也是一个孤独的女子，为了厌弃人世而招惹浪人，结果却……

窗处传来一声惊叫，整座小楼也似震动了一下。我耸然直立，刀尖不慎勾住了窗纱，并且带倒了烛台，立刻燃起一团暗焰。我满头是汗地跑下了楼，陡一出门却发现——

白色大氅随风忽猎，那笔直的身影如一座孤峰拦在我面前。而地上，她倒于雨水形成的池塘里，胸前水泊夹带红流，仍在被不断地冲淡着。我不知那人是谁，更不知发生了什么事，但从这失去光泽的金黄色头发，从她仍然紧握住剑的手上似乎能够看出点什么。我慢慢蹲下，将她扶起，她开口一笑，却喷出一嘴鲜血，淌在下巴，被雨冲刷着。我的脸上满是雨水，沉声问道："你，你这是为何？究竟是怎么回事？"

"枫，你是叫枫吧，请原谅我欺骗了你。我能认出你是因为另一个人所说，他，他有红色的长发，他穿着黑色的披风，他是个面无表情的人。遇见他，也是这样一个夜里，他躺在地上，得了重病，连续不断发着高烧。他在模糊间把我当成了一个叫'雪'的女子，并口口声声说：'阿雪，阿雪，去找阿枫吧。他需要你的关怀。'在我照顾他的几天里，听到许多有关你们的事，也让我在脑海里清楚地记下了你们的样子。他走的时候一言不发，连句感谢都没有，但那张因为重病而显得无比削瘦的脸却让我，却让我……我想，是谁让他变成这个样子的。后来，我想明白了，是你，是他的师弟把他当成杀师仇人，恨他，伤害他，还杀了他最后一个赖以心里安慰的朋友——那个小孩。于是我恨这个破坏他所有幸福的人，恨不得能亲手杀了这个人。那个人，那个穿着白色大氅的人，就是你们的仇人，因为那人是我的常客，也向我吹嘘过血洗你们道场的事。我想既然连你们师父都死在那人刀下，那你肯定更不是对手了。今天是那人与我约好来这里的时间，所以我就想方设法把你留下，想看你死在那人手下以解我心中的恨意。但是这几天来，经过了这几天，我又不想看到你死了。我想把你气走，但，你，你这个笨蛋，一边在恨着我，一边迟迟不肯动身，而那人也快来了……笨蛋，你这个笨蛋……你，你的师父只他叫什么名字。你能不能告诉我，他，他，他……"

……我感到她在我怀中慢慢下沉。我茫然理了理她潮乱的长发，慢慢地把她放在地上。我动作生硬地用刀尖在水塘里划着"御名方守矢"五个字，但那痕迹倾刻荡开，倾刻又散失。我划了一遍又一遍，黯淡的涟漪一圈又一圈。

听见了吗

你听见了吗

你

听见了吗？

我在心中轻声地重复着，随后眼望那丛金发站起来。那团不甚明亮的金光变远，变近，翻转，停留在那一半真实一半虚幻的白色大氅上。

我 要 为 师 父 报 仇

我像听着别人的说话一样听着自己的声音，一寸寸地举起了刀。晃眼的白光荡漾不休，那人缓缓转过身来，现出眉尖那点漆黑的痣，现出那双锐利的眼睛，微绽的嘴角满是嘲笑和感兴趣的意味。雨水在他面前如丝丝银线，更烘托出他的冷酷和刚强。

然而，在他肩旁，在遥远的长路的另一边，慢慢地踱出了一个人影，虽然我看不清，但那头发的红色却在铺叙我游离的灵魂。我们彼此无法对望，因为我们的目光都紧盯在那摆动不休的大氅上，而我们相互间心里的回音，却以前所未有的清晰相互回应着。

这一夜的雨，这一城的雨，这一生不停的雨，依然在下着，不知从何开始，更不知将要下到什么时候……

形式化的月华故事终于是告一段落了。要对能坚持看完这三篇小说的朋友表示最衷心的感谢，说实话，这种形式的文字连作者本身都有些不耐烦了，接下来的连载要首先保证娱乐性及通俗度，只是不知有限的水准能否做到。

有朋友开玩笑说看这些小说时需准备毛巾，那主要因为我太留连感情色彩浓的文字，"悲剧体现激情，喜剧展现智慧"，像我的狭窄境界是写不来喜剧的；也有朋友批评这种文字"太酸"，"营养过剩"，这也充分反映了作者的缺点，我感到惭愧，却不后悔，现实生活中的人们有时都太"冷静"了。

有趣的是江苏王伊浩朋友批评我"像在给王菲的歌做广告"，这句话深得我心，对于FAYE唱的歌，可能喜欢得有些不太理智了，"做广告"之举三分有意，反对的朋友高声骂我吧。

感谢王伊浩、周博、吕林玲、张铭超、刘毅茗等朋友的关心，希望你们能给我来信（e-mail: souledge@netease.com），以提出直接的批评。

——SOULEDGE

“电子游戏与电脑游戏”三周年纪念号

将于1999年7月面市

96页全彩，同样附赠豪华别册！



敬请留意近期杂志的广告！

98年下半年合订本

将于近期上市！

汇集了98年7－12月号杂志中的精彩内容，无论在实用性还是在收藏性方面，都有着宝贵的价值。



邮购地址

定价28元 免收邮费（另加挂号费1元）

咨询电话：0351－7066387

邮购部（收） 邮编：030001

山西太原市建设南路168－7号

批发 成都《佳乐电玩》 零售

索尼、土星游戏机；GB机、卡；日本卡通VCD、CD，游戏软件、配件；游戏精品，各种游戏卡通手办。

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS原装机	1190	PS记忆卡	30	PS记忆卡	30
PS振动手柄	150	PS格斗手柄(彩)	35	GB机(彩)	680
PS原装手柄	40	PS金手指卡线	70	GB机(薄)	360
PS组装手柄	20	PS电影卡	270	GB机(荧光)	430
PS飞行摇杆	85	SS记忆卡	30	PS、SS游戏近千种	
PS、SS电源	20	PS、SS RG线	30	GB卡百余种	
PS振动枪	98	PS、SS制转	50		

类别	内容
日本卡通VCD	福音战士系列、高达系列、超时空系列、罗德岛战机、浪客剑心、暗黑破坏神、DNA²、樱花大战、电影少女、X战记、卒业、孔雀王、圣子到、幽游白书、另追魔龟道士，橙路，兰球飞人珍藏版、少女革命、天空战记、青之六号等百种。
日本卡通CD	樱花大战、侍魂天草降临、纯爱手机，太空战士七、心跳回忆、樱花大战之蒸气雾音馆、太空七重奏版、攻克机动队/PS版原声、樱花大战/歌谣全集、宫崎峻作品精华、罗德岛/吟游诗人之记忆、幽游白书、太空六全集、富星小子全集、太空战记等数百种。
精品手办	①爱场的物②藤崎诗织③绫之波丽④煌美丽⑤矢吹真吾⑥Leon⑦姬雅⑧春丽⑨不知火舞等

特别推荐：索尼、土星光头维修VCD 每张50元

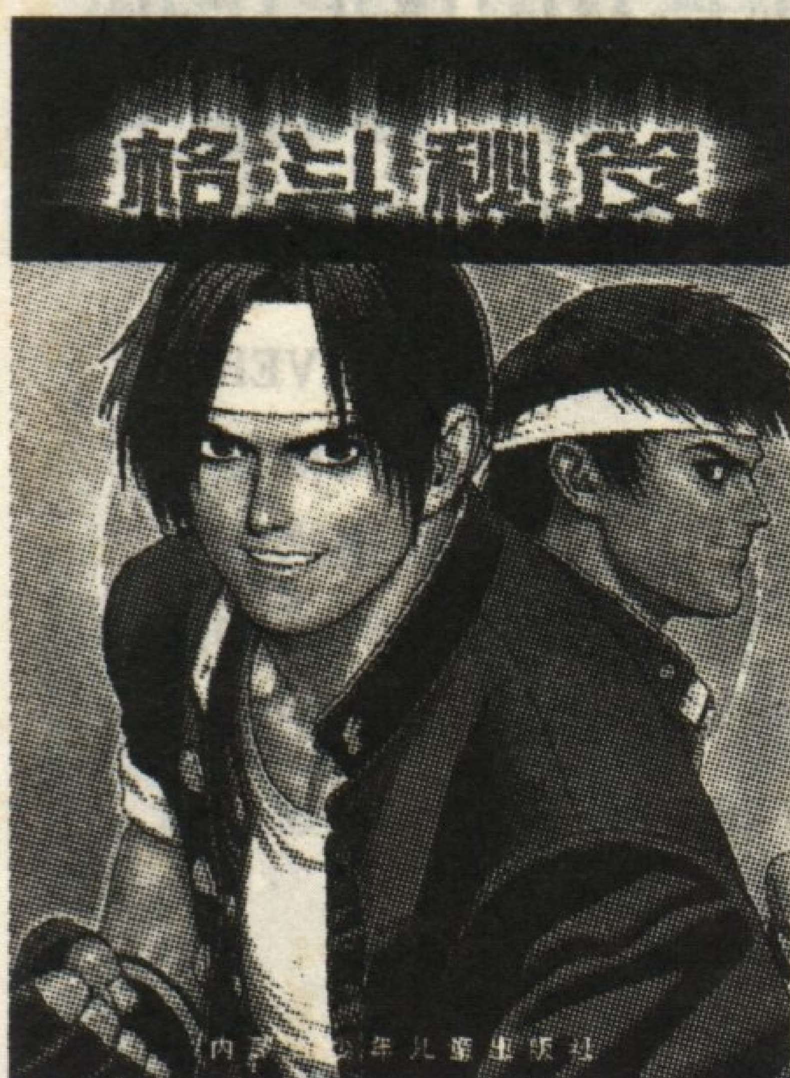
地址：成都市大发电器市场3区50号

电话：(028)6741652 1398222187

联系人：曾小姐 杨先生 邮编：610000

格斗秘笈 修定版 隆重推出

不可错过的收藏机会，通往格斗王者宝座的最佳捷径!!!



预计近期推出
请所有读者留意

格斗秘笈
修定版

240页+120页=
360页超豪华组合

定价仍为22元

(封面图案未定)

自本编辑部制作的《格斗秘笈》推出以来，受到了各届读者的广泛好评。为了满足玩友的需要，我们将于近期推出《格斗秘笈 修定版》！该书在原来《格斗秘笈》的基础上，又新增加了120页的内容，更新、更全的为读者介绍了近期经典格斗游戏的系统分析和对战技巧！内容之丰富，可以说是空前的豪华！

邮购地址

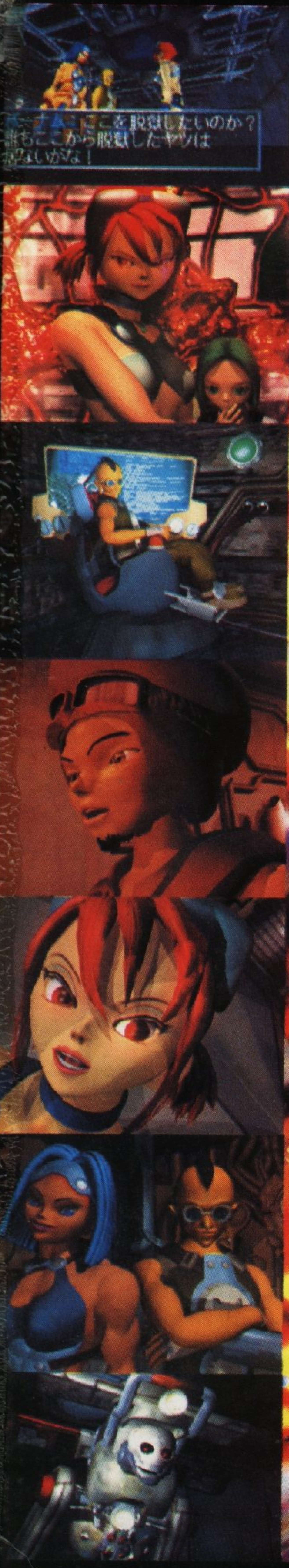
山西太原市建设南路168－7号
邮购部(收) 邮编:030001
咨询电话:0351－7066387
欢迎邮购 免收邮费

邮购信息

《电子游戏典藏本》 原定价25元 优惠价20元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价:28元	《电子游戏技巧(3)》 定价:10元	《电子游戏广场(1)》 定价:10元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22元	《电子游戏技巧4》 定价:10元	《电子游戏广场(2)》 定价:10元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价:22元	《电子游戏技巧6》 定价:10元	《电子游戏广场(3)》 定价:10元
《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 定价:22元 免邮费	《电子游戏技巧7》 定价:10元	《格斗秘笈》 定价:22元

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速!!

①邮购地址:山西太原市建设南路168－7号 邮购部 邮编:030001
②注明邮购书名及册数(另加挂号费1元)，字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话:0351－7066387



越狱者

机种:PS　类型:AVG　厂商:NEC　发售日:'99年春

JailBreaker

ジェイルブレイカー



ISSN 1005 250X
05 >
9 771005 250004





■统一刊号：ISSN1005－250X
CN46－1039/G3
■定价：6.50元